teljes játék: **SPELLFORCE**

PC GURU

Több mint 10 éve a játékvilágban 2005. No.01

Dupla DVD
11 demo + 20 video

POSZTEREN! HALF-LIFE 2 NFSU 2

VAMPIRE
The Masquerade Bloodlines
Szerepjáték Half-Life 2 motorral

Sid Meier's PIRATES!
A legendás játék végre visszatért

www.pcguru.hu

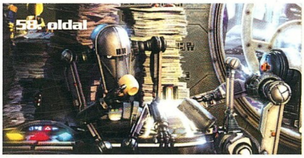
2005 LEGJOBB JÁTÉKAI
Splinter Cell 3 The Sims 2: University GTA San Andreas Driver 3

24. oldal

A Blizzard jövője
Bemutató

62. oldal

FIA GT Racing Game
teszt


58. oldal

Scrapland
teszt

ára: 1796 Ft

előfizetéssel csak: 1347 Ft

DVD tartalom: JÁTÉKDEMÓK: Alexander Atlantis Evolution BloodRayne 2 Children of the Nile Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron Pro Evolution Soccer 4 Project Joe Psychotoxic Terrorist Takedown The Incredibles Zoo Tycoon 2 ANIMÁCIÓK: Dragonshard Earth 2160 Act of War Brothers in Arms Creature Conflict Everquest 2 GTA: San Andreas Imperial Glory Joint Operation: Escalation Painkiller: Battle out of Hell

Rendezze meg saját kasszasikerét!

Most minden Canon MVX 250i videokamerához firewire kártyát és Pinnacle Stúdió 8 filmkészítő szoftvert adunk ajándékba!

Így mostantól nem csak szalagra rögzítheti Ön és családja fontos eseményeit, de saját filmet rendezhet, forgathat, vághat és feliratozhat házi videostúdiója segítségével. Teljesítse ki kreativitását a Canon MVX 250i videostúdiójával.

Bármit elképzelhet a Canonnal **megteheti**

www.canon.hu

you can

Canon

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

OFFICIAL SUPPLIER

Sziasztok!

Ismét magunk mögött tudhatunk egy évet, ráadásul nem is akármilyet! 2004-ben a játékfejlesztők soha nem látott mennyiségű és minőségű programmal szálltak harcba a játékosok kegyeiért, szinte nem is telt el hónap 90% feletti értékelés nélkül. Ez alól idei utolsó, decemberi számunk sem kivétel. Tasi legnagyobb örömére végre megérkezett a GTR, amely nem kisebb tettet hajtott végre, mint letaszította a trónjáról minden idők legjobb autószimulátorát, a Grand Prix Legendset; a nagy öregek, mint Hancu és Stöki pedig vitorlát bonthattak Sid Meier forradalmi játékának újrájában a Pirates!-ben.

A 2004-es év azonban nem csak a játékipar, hanem a PC Guru életében is hatalmas változásokat hozott. Januárban ugyanis végre valóra válthattuk álmainkat, és a régi-új csapattal olyan magazint készíthettünk, amely mind külalakjában, mind tartalmában megfelel a magunk előtt felállított magas elvárásoknak. A megújult Guru nem csak nekünk, hanem Nektek is tetszett. Ezúton szeretnénk megköszönni mindannyiótoknak a PC Guru melletti elkötelezettségeteket, és azt a sok bíztatást, és építő jellegű kritikát, amivel a lapot illettétek. Igyekeztünk megfogadni őket, és ígérjük, hogy így lesz ez jövőre is!

Sokan kérdeztetek minket a jövőbeli megjelenésekről, teljes játékokról, tervezett rendezvényekről, Guru-táborról és olvasói találkozókról. A kérdések nagy részére a szerkesztőségi oldal elolvasását követően választ kaptok, ám van néhány apróság, amit inkább itt teszünk közhírré. Az első és egyben legfontosabb, hogy a PC Guru jövőre is négyhetente fog megjelenni, így nem 12-szer, hanem 13-szor találkozhattok velünk a lap hasábjain. Teljes játékok tekintetében sem kell aggódnotok, Továbbra is igényes, a lehetőségekhez képest friss és amikor csak lehet, magyar nyelvű játékokkal szeretnénk kedveskedni nektek. Konkrét tényeket most nem szeretnénk elárulni, de azt már most megígérhetjük, hogy tavasszal DVD-mellékletünkön köszönthetjük minden idők egyik leghíresebb és legsikeresebb magyar fejlesztésű játékát.

Végezetül szeretnénk még egyszer megköszönni Nektek mindazt, amit egész évben kaptunk Tőletek. Vágyaitokat, észrevételeiteket és elképzeléseiteket természetesen jövőre is várjuk a pcguru@pcguru.hu címre.

Kellemes karácsonyi ünnepeket, rengeteg játékkal és PC Guruval eltöltött órát és boldog újévet kíván nektek a PC Guru csapata: Gaben, Joc, Chris, Hancu, Grath, Ricco, és Sasa.

A következő PC Guru január 21-én jelenik meg!

05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Spellforce 08 DVD melléklet 34 FIFA 2005 Világbajnokság

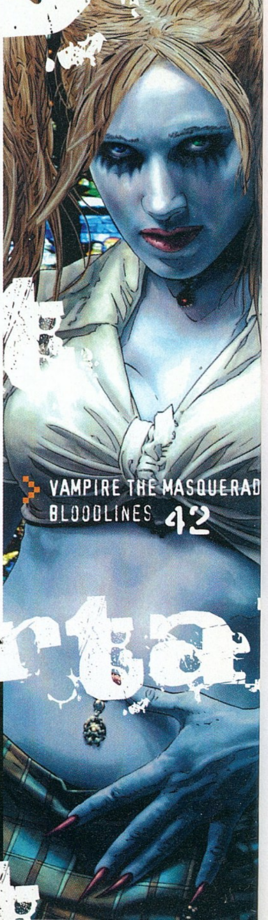
20 BEMUTATÓK
10 2005 legjobban várt játékai 24 Helyzetjelentés a Blizzard háza tájáról 28 Rainbow Six 4 30 Area 51 32 Empire Earth 2

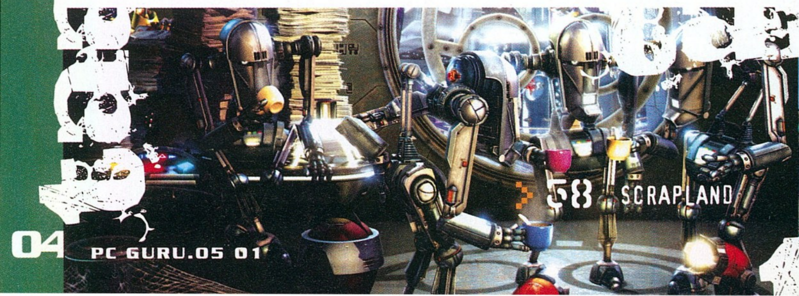
36 ISMERTETŐK
36 Pirates! 42 Vampire the Masquerade: Bloodlines 46 Alexander 52 Pro Evolution Soccer 4 58 Scrapland 62 GTR 66 FlatOut 68 Football Manager 70 Children of the Nile 72 CSI: Miami 74 Zoo Tycoon 76 Rajzfilm-játékok 78 Creature Conflict 80 Painkiller: Battle out of Hell 81 Joint Ops Escalation

80 ROVATOK
82 HardWired Akták 84 NosztalGuru 86 Killing Spree 88 A világ legbefolyásosabb emberei 90 Gondolatébresztő 92 Mentőöv 120 Homok a gépezetben

94 HARDVER
94 Hardver hírek 96 Digitális Feltámadás: Évvégi hardverajánló 112 Prohardver rovat 116 Half-Life 2 teljesítményteszt

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD





Mit ígérünk nektek a 2005-ös évre?

* sajnos nem teljes a kép, Riccot és Christ nem sikerült lencsevégre kapnunk...

JOC

Az arra érdemes játékokról jövőre is olyan alapos és részletes teljesítményteszteket készítünk nektek, mint azt idén a Doom 3 és a Half-Life 2 esetében tettük. Emellett igyekszünk időben megválaszolni a hardver mentőövbe érkező gigantikus mennyiségű levelet, illetve olyan cikkekkel segíteni benneteket, amelyek eleve megválaszolják a kérdések jelentős részét (ilyen volt pl. legutóbb a CPU-VGA társkereső). Emellett előreláthatóan jövőre nagyobb teret engedünk majd az MP3 lejátszóknak és az egyéb érdekes kütyüknek a hardver rovatban.

SASA

A játékshow-ink alkalmával sokan jöttetek oda hozzánk azzal, hogy szeretnétek rendszeresebben találkozni velünk. Januártól minden hónapban lehetőséget nyújtunk egy kis önfeledt együtt-bulizásra. A találkozó helyszíne egy budapesti internet-kávézó lesz, ahol az újságról feltett kérdéseitek mellett a hálózaton megmérkőzhettek ellenünk a legnépszerűbb multiplayer játékokkal. Ha szeretnél részt venni a PC Guru mini játékshowján, jelentkezz a party@pcguru.hu címen!

CHRIS

Két éve már, hogy a megszokott nyári Guru-tábor technikai okok miatt nem kerül megrendezésre. Számunkra is szomorú, hogy elmaradtak a nagy Warcraft- és CS-partik, és nem volt alkalmunk találkozni veletek. Szeretnénk újra rácsodálkozni, mennyi fiatal keres szórakozást a PC előtt ahelyett, hogy a Balatont választaná, így 2005-ben ígérem, megszervezzük a tábort, és együtt nyaralunk!

GRATH

A többiek mindent lelőttek előlem, nekem csak annyi marad, hogy megígérjem: továbbra is nálunk szerezhetitek a készülő játékokról a legtöbb információt (jövő hónapban a Civilization 4 és az Age of Empires 3 kulisszái mögé pillantunk be, ha minden igaz). A májusi E3 kiállításon jövőre rekordszámú különítménnyel veszünk részt, és minden eddiginél színvonalasabb beszámolóval térünk haza LA-ből!

HANCU

Amellett, hogy továbbra is a legigényesebb magyar játékmagazint készítjük el nektek hónapról hónapra, azt tudom ígérni, hogy megújítjuk a weboldalunkat, és szerkesztők-cikkírók egyaránt napi látogatói, aktív hozzászólói lesznek a pcguru.hu fórumainak. Bónuszként a Doom könyv sikere nyomán megpróbálunk hasonló, játéktémájú könyveket felhajtani, és ajándékként a PC Guru mellé adni.

GABEN

Sokat gondolkodtam (na jó, ez nem igaz...) azon, mit ígérjek nektek és magamnak az új évre. Egyetlen sablonos ígéret jutott eszembe, amit viszont nagyon komolyan be is tartok majd. Még színesebb, látványosabb és kidolgozottabb oldalakkal találkozhattok, ha 2005-ben is megveszitek a PC Gurut. Nem fogtok csalódni!

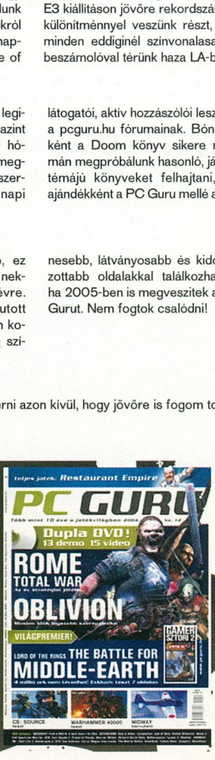
RICCO

Semmi biztatót nem tudok ígérni azon kívül, hogy jövőre is fogom tolni a Diablo 2-t...

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 január 21-én jelenik meg!



teljes játék

Voltak már korábban is nagyszerű RTS-ek, készültek remek RPG-k, de még soha senki, egyetlen más program sem merte olyan szinten összevegyíteni a két stílust, mint ahogyan azt a Spellforce teszi. Talán éppen ezért lett olyan sikeres... és talán ezért lett ez az általatok egész évben leginkább várt teljes játékunk...

Spellforce
The Order of Dawn

fejlesztő Phenomic
kiadó JoWooD
web spellforce.jowood.com

Végül eljött az idő, a sokak számára oly hosszú várakozás véget ért, így nagy örömmel nyújtjuk át nektek a PC Guru karácsonyi ajándékaként a 2003-as Game Convention kiállítás legjobb játékát, a tavalyi év meglepetéssikerét, a Spellforce-t. Minek is köszönhető a váratlan, és mindent elsöprő siker? Elsősorban talán annak, hogy mindkét stílus rajongótábora megtalálhatja a számítását: fantasy környezet, karaktergenerálás, szintlépések, képességek, mágia, hősök, egymás után következő feladatok és megszámlálhatatlan mellékküldetés az egyik, míg nyersanyagtermelés, bázisépítés, egységgyártás és harc a másik oldalon.

Birodalmunk szépen fejlődik

Ami a Warcraftból kimaradt

2003-ra a valós idejű stratégiák kedvelői beletörődtek már abba, hogy kedvenc műfajuk kifogyott az új ötletekből, az RTS-ek frontján immár semmi korszakalkotó nem várható, hiszen még a nagy reménységként számon tartott Warcraft III – azon túl, hogy remek játék lett – sem volt képes a műfaj teljes megújítására. Aztán az év végén, szinte a semmiből bukkant elő a Spellforce, a Settlers egykori kitalálójának legújabb alkotása, ami egy merész húzással összeházasította a szerepjátékok és stratégiák műfaját. Tette mindezt olyan módon, amire korábban még a Blizzard sem mert vállalkozni.

A készítők elsősorban RPG-ben gondolkodtak, így létrehoztak egy hatalmas világot, megtöltötték a tolkieni teremtmények összes válfajával, majd alaposan összeugrasztották őket. A harcokat megelégelő 13 mágusmester egy greenpeace-es ötlet, az újrahasznosítható katona – más néven rúnaharcos – megteremtésében látta a megoldást, akik irányítására a világ összes varázserejét birtokló főmágust képzeltek el. Ahogy az lenni szokott, a választás során összevesztek az irányító személyén, míg végül nemcsak háborúba sodorták a bolygót, de a világot is sikerült szétrobbantaniuk. A kontinensek maradékán élő fajok azóta is csak hírből ismerik a béke fogalmát, így az egyetlen megmaradt mágusmester elérkezettnek látta az időt, hogy feltámassza legjobb rúnaharcosát – azaz minket – és együtt megpróbáljuk újra eggyé kovácsolni a szétzúzott kontinensek népeit.

A hatalom rúnái

Ennyi az előzmény dióhéjban, következhet a karaktergenerálás, amit meglehetős részletességgel tehetünk meg a Spellforce-ban. Miután meghatároztuk nemünket, eldöntöttük, hogy harcost vagy varázslót nevelnénk-e inkább, szakosodunk-e vala-

Itt nem valószínű, hogy Dávid nyer

mely fegyverfajtára (könnyű, nehéz, vagy távolsági), valamint tisztáztuk magunkban, hogy vonz-e az Erő... pardon, a mágia sötét oldala, bőkezűen szétoszthatjuk tulajdonságpontjainkat is. Mindezek a későbbiekben nagyban befolyásolják, hogy milyen módon aprithatjuk ellenfeleinket, de fontos lesz figyelembe venni a különféle talált, vagy vásárolt tárgyak összeválogatásakor is. A szintlépések ritmusát a mind több harccal, illetve a küldetések végrehajtásával gyorsíthatjuk.

Hosszú utunk során mind a hat faj hős-rúnáit megtalálhatjuk, és felhasználhatjuk az egyre erősebb segítők megidézésére. Most, hogy már rendelkezünk az RPG-részhez szükséges csapattal, itt az ideje a valamirevaló stratégiához szükséges ütőképes haderő létrehozásának. Ehhez egy másik rúnafajtát kell segítségül hívnunk, amellyel munkásokat idézhetünk, akik felépítik egyrészt a termeléshez szükséges, másrész a harchoz elengedhetetlen épületeket – itt is más és más fajokat hívnak életre különféle rúnakövek, akik a rájuk jellemző egyedi épületeket emelhetnek. Előbbinél hétféle nyersanyagról kell gondoskodnunk (fa, kő, vas, étel, mana, holdezüst és lenyalevél), míg a csatákhoz tartozó épületek különféle harcosok (közkatonák, íjászok, gyógyítók, titánok stb.) előállításához kellenek. Mivel ebben az esetben is megtalálhatjuk a hat faj rúnaköveit, illetve épületterveit, értelemszerűen hatféle játszható nemzetről beszélhetünk, akiket viszont kombinálva is csatába küldhetünk.

Nem szóltunk még az egységeket irányító mesterséges intelligenciáról, holott ezen a területen sincs szégyenkeznivalója a játéknak. Az egységek útkeresésében nem találtam hibát, és ellenfeleink, valamint segítőink harc közbeni viselkedése is megfelelő.

Nem mindennapi látványosság

Kalandozásaink során a nézőpontot legalább olyan szabadon váltogathatjuk, ahogy a két játékstílus cserélgeti egymást vándorlásunk alatt. Hol a kalandozásoknál ideális 3rd person nézet, hol a hatalmas harcoknál jól jövő többlépcsős izometrikus megjelenítés a megfelelőbb, de bármikor bármelyiket választhatjuk. A grafikáért az Aquanoxból ismert Krass engine felel, ami bámulatos részletességgel és minőségben jeleníti meg az esetenként több száz fős összecsapásokat is. A napszakváltások, az egységek dinamikus árnyékai és a varázslatokat kísérő látványos effektek közben napjaink PC-i is erősen izzadni kezdenek, de hála a motor skálázhatóságának, némi látványbeli kompromisszum árán gyengébb gépen is pergő ütközeteket élvezhetünk.

Hangok tekintetében már nem tudunk ilyen kiemelkedő teljesítményről beszámolni, de szerencsére különösebb probléma sincs velük, bőven hozzák az elvárható színvonalat. Zenéjét tekintve ízlések és pofonok ugye, nekem mindenesetre bejött a hangulatos és stílusos muzsika, bár némileg nagyobb változatosságot elviseltem volna. Ha már a gyengeségek szóba kerültek, meg kell említenem a játék legnagyobb hibáját, ami a program telepítésekor jelentkező hosszas töltögetés – erről részletesen az oldalsó boxban írok, mindenki olvassa el, lehetőleg még az install megkezdése előtt.

A Hajnal Rendje

Bár a cím a mágusmester köré szerveződött segítőkre utal, igaz lehet a számítógépes játékok jövőjére nézve is. Új hajnal kezdődött a Spellforce eljövetelekor, és csak reménykedni tudunk, hogy sok más fejlesztőcéget fog inspirálni hasonlóan színvonalas játékok készítésére. Az alapötlet mellett a grandiózus csaták látványa, az egész grafikai környezet sokszínűsége, valamint a napjainkban kimagaslónak számító játékidő hosszú időre felejthetetlenné teszi a Spellforce-ot.

JuliuS

Jó kutya! Nem harap a kutya!

Ha nem megy a játék

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt a lehető legtöbb számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért nem, annak több oka is lehet, de mielőtt még teljesen elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb vezérlőszoftverek. Ha nem vagy benne biztos, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce sorozat) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, majd kutasd fel a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét – természetesen operációs rendszeredtől függően.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Spellforce minimális gépigénye: Pentium III 1 GHz processzor, 256 MB memória, 32 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya

Telepítési tortúra

Installáláskor legyünk roppant türelmesek, ugyanis – bármennyire is úgy tűnik – a játék nem fagy ki, csak (mindenféle visszajelzés nélkül) ki kell várnunk azt a kb. 3-5 percet (nem túlzás!), amíg a telepítő beolvassa a 731 MB-os setup.exe fájlt.

Ez még csak az előkészítés, utána további 10 perc malmozás következik, míg lezajlik a tényleges telepítés. Mindez azonban higgyétek el, megéri!

Mentőöv

Bár a játékban választhatunk a nehézségi fokozatok között, de aki ezután is túl keménynek érzi az ellenfeleket, vagy sikerült valamilyen kilátástalan csatába bonyolódnia, azok számára álljon itt néhány csalás kódja, melyeket a CTRL és a] gombok együttes lenyomására felbukkanó konzolba kell begépelnünk.

Application: SetGodMode(1)
Sebezhetetlenséget ad

Application: SetNoManaUsage(1)
Többé nem fogy a manánk

Application: FastHeroCast(1)
Gyorsabban tudunk hősöket megidézni

Application: SetBuildingFastBuildMode(1)
Felgyorsul az építkezések üteme

Application: SetFigureTechTreeMode(1)
Az összes kaszt választhatóvá válik

Application: GiveMeGoods(99999)
Rengeteg nyersanyagot kapunk

Application: SetBuildingTechTreeMode(1)
Az összes épület felépíthetővé válik

DVD tartalom

Habár egy ilyen szuper teljes játék mellett, mint a Spellforce, igen nehéz rábeszélni bárkit is, hogy megtekintse DVD lemezünkön található további tartalmat, azért mi teszünk egy próbát! Hiszen van mit ajánlani ezúttal is, felkerült korongunkra pár nagyon jó demó, animáció, és jó szokásunkhoz híven rengeteg érdekes rovat is. Külön felhívnánk figyelmeteket a három végigjátszás-videóra és magyar felirattal ellátott mozielőzeteseinkre. Reméljük, a sok téli szünetre hagyott játék mellett örömmel fogjátok a mi lemezünket is pörgetni!

BloodRayne 2

Azok, akik nem ódzkodnak egy alapos vérfürdőtől, és persze megvan hozzá a gyomruk, újra ízelítőt kaphatnak a híres vámpírnő brutális kalandjaiból (sőt, ők várhatják a jövőre elkészülő, a középkorban játszódó BloodRayne-filmet is).
Rayne, a félig vámpír, félig ember teremtmény ezúttal sem képes nyughatatlan gyilkolási vágyát lecsillapítani, s belekezd a Kaganok népes csoportjának felaprításába. A méretes demóban elsajátíthatjuk az irányításhoz szükséges alapokat, és kóstolót kaphatunk a teljes verzióból. Aki idegenkedik a véres játékoktól, az inkább válasszon egy másik demót...!

W A S D	mozgás
CTRL	célpont befogása
ALT	váltás a célpontok között
E	szigony, vérszívás
F	rúgás
C	ütéskombináció
1-4	képességek használata

Children of the Nile

A Children of the Nile a következő generáció városépítő játéka, amelyben, hasonlóképp, mint a Caesar- és Pharaoh-sorozatokban, városok felvirágoztatása, majd hadsereg felállításával annak megvédése lesz a feladatunk. A cím elárulja, hogy a környezet ezúttal az ősi Egyiptom, ahol a Nílus jelentette az életet, s ahol istenszerű uralkodóvá válhatunk mi is. A grafika megfelel korunk követelményeinek, a játék igen impozáns képet fest monitorunkon. Városainkban rengeteg különféle épületet húzhatunk fel, de mindig szem előtt kell tartanunk népünk igényeit is. Részletes tesztünket megtalálhatjátok magazinunkban!

↑↓←→	kamera
F2	kameramód váltása
home	kamera alaphelyzet
F4/5	gyorsmentés/gyorstöltés
del	kiv. épületek lebontása
+/-	idő gyorsítása

Zoo Tycoon 2

Úgy tűnik, a Microsoft kiadásában megjelent állatkertépítő játék első része sikernek könyvelhető el, ugyanis most megérkezett a folytatás. A játék második részében feladatunk nem sokat változott, célunk a ránk bízott állatkert felvirágoztatása lesz. Aprólékos, minden részletre kiterjedő módon kialakíthatjuk az állatok számára elkerített helyeket (persze minden állatnak más-más környezetben), elhelyezhetjük az üdítő- és a hotdogárus bódéját, kijelölhetünk a látogatók számára pihenőhelyeket, és személyzetet vehetünk fel azok szórakoztatására. A demóban végtelen mennyiségű pénzzel mindez remek perceket ígér.

↑↓←→	kamera mozgatása
CTRL Z	utolsó művelet visszavon.
CTRL C	építkezés
CTRL P	fényképalbum
del	tárgy törlése
TAB	térkép
</>	tárgy forgatása

Shareware játékok

Indyo: The Legend of Morkh – Ritka dolog, hogy teljes effektezéssel ellátott 3D-s logikai játékokat készít valaki, az talán még ritkább, hogy az alaptéma az erdő békés, szunnyadó világa. A kisebb kerettörténettel ellátott program az erdei manók világába kalauzol el, ahol a zenei aláfestés és az erdei állatok, rovarok zaja mellett kell bizonyos köveket a megfelelő helyre tologatni. Első hallásra nem tűnik túl nehéz feladatnak, de a legtöbb terep igen változatos megoldásokat követel meg. Nem csak a szemünk, de az agyunk is dolgozik, ettől igazán élvezetes ez a játék.

Coin Planets / GunRaven / Jewel Quest / Notrium / Pacadou / Strike Ball

Rovatok a DVD-n

Call of Duty és Medal of Honor – Zagash, kőkemény második világháborús FPS-mesterünk, minden bizonnyal elégedett az év végi szoftvertermėssel. Nemrégiben futott be a Call of Duty kiegészítése, és nem sokkal rá a legújabb Medal of Honor rész, a Pacific Assault. Miközben hozzánk hasonlóan nem győz betelni az új játékokkal, nem feledkezett meg megtölteni nagyszerű rovatait sem, melyet minden Call of Duty és Medal of Honor rajongónak látnia kell!

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Turkáló

DVD-Video lejátszás – Mivel rengetegen kérdeztétek már, hogyan lehetne DVD-Video lemezeket számítógépen is megnézni, szeretnénk felhívni figyelmeteket a mellékletünk Turkáló részében található lejátszó programokra. Mivel a Windows alapból nem támogatja a DVD lejátszást, ezért csakis külső programmal oldhatjátok meg lemezeitek számítógépen történő megtekintését, amihez segítségképen korongunkra feltettünk egy kipróbálható, és egy teljes verziós programot is (a WinDVD 6-os verzióját, illetve a Cliprexet). A két szoftvert megtalálhatjátok az Animációkhoz könyvtárban.

Javítások

Ha valaki beletekint a Neverwinter Nights legújabb javításának hibajegyzék-listájába, valószínűleg alaposan megrökönyödik. A több mint 1000 soros szövegfájlt még végiggörgetni is jó időbe telik, nyilvánvaló, hogy rengeteg hibától szabadítja meg a játékot a patch. Telepítését csakis ajánlani tudjuk a játék tulajdonosainak.

Battlefield 1942 v1.6.19 / Children of the Nile v1.1 / Chris Sawyer's Locomotion v1.76 / Evil Genius v1.01 EU / Ground Control 2 v1.0.0.7 / GTR v1.1 német verzió / Halo: Combat Evolved v1.06 / Hidden & Dangerous 2 v1.12 / Hidden & Dangerous: Sabre Squadron v1.12 / Men of Valor v1.3 / Medal of Honor: Pacific Assault retail patch / Myst 4 v1.02 / Neverwinter Nights v1.64 / Need for Speed Underground 2 v1.1 / Rollercoaster Tycoon 3 v1 final / Star Wars: Battlefront v1.11 / Total Club Manager 2004 v1.2 / Total Club Manager 2005 v1.1 / Wings over Vietnam retail patch

Media Player 10

Megérkezett a sokunk által használt médialejátszó szoftver legújabb változata – végre magyar nyelven is! Az új verzió nemcsak új külalakot öltött magára. Azon kívül, hogy rengeteg új és eddig is támogatott formátum megszólaltatására vagy megmutatására képes, az új verzióban bemutatkozik az online áruház, ahol különféle zenéket és filmeket vásárolhatunk. A MP10 mostantól több mint 75 különféle hordozható zene- vagy videólejátszót támogat, amely még könnyedebbé teszi az MP3 lejátszókkal rendelkezők életét.

Animációk

A dupla tárterületnek köszönhetően most megosztunk veletek három döbbenetes animációt, melyekben fanatikus profi játékosok, számunkra gyakran felfoghatatlan mozdulatsorok közepette végigküzdik kedvenc FPS-einket. Mi ebben az érdekes? Nos, az erre szánt elképesztően rövid idő. Bár némelyik videó nem mai darab, érdemes lehet őket újra elővenni azoknak is, akiknek már volt szerencséjük hozzájuk.

Doom 2, Half-Life és Quake szupergyors végigjátszás videók / Dragonshard / Earth 2160 / Act of War / Brothers in Arms / Creature Conflict / Everquest 2 / GTA: San Andreas / Imperial Glory / Joint Operation: Escalation / Painkiller: Battle out of Hell / Pirates 2 / Prince of Persia: Warrior Within / Settlers: The Heritage of Kings / Silent Hunter 3 / Star Wars: Episode III

Játékdemók:
Alexander / Atlantis Evolution / BloodRayne 2 / Children of the Nile / Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron / Pro Evolution Soccer 4 / Project Joe / Psychotoxic / Terrorist Takedown / The Incredibles / Zoo Tycoon 2

Animációk:
Doom 2, Half-Life és Quake szupergyors végigjátszás videók / Dragonshard / Earth 2160 / Act of War / Brothers in Arms / Creature Conflict / Everquest 2 / GTA: San Andreas / Imperial Glory / Joint Operation: Escalation / Painkiller: Battle out of Hell / Pirates 2 / Prince of Persia: Warrior Within / Settlers: The Heritage of Kings / Silent Hunter 3 / Star Wars: Episode III

Javítások:
Battlefield 1942 v1.6.19 / Children of the Nile v1.1 / Chris Sawyer's Locomotion v1.76 / Evil Genius v1.01 EU / Ground Control 2 v1.0.0.7 / GTR v1.1 német verzió / Halo: Combat Evolved v1.06 / Hidden & Dangerous 2 v1.12 / Hidden & Dangerous: Sabre Squadron v1.12 / Men of Valor v1.3 / Medal of Honor: Pacific Assault retail patch / Myst 4 v1.02 / Neverwinter Nights v1.64 / Need for Speed Underground 2 v1.1 / Rollercoaster Tycoon 3 v1 final / Star Wars: Battlefront v1.11 / Total Club Manager 2004 v1.2 / Total Club Manager 2005 v1.1 / Wings Over Vietnam retail patch

Mozielőzetesek:
Halhatatlanok / Boogeyman / Cars (magyar felirattal) / In Good Company (magyar felirattal) / Monster in Law (magyar felirattal) / Son of the Mask (magyar felirattal) / The Grudge (magyar felirattal)

Shareware játékok:
Indyo: The Legend of Morkh / Coin Planets / GunRaven / Jewel Quest / Notrium / Pacadou / Strike Ball

Állandó rovataink:
Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 1942 / Call of Duty / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Doom 3 / Focivilág / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Medal of Honor / Old Hardware / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / World of Warcraft

Killing Spree mod:
Battlefield 1918 (Battlefield 1942) / Strike Force 2004 (UT2004) / UnWheel (UT2004)

Háttérképek:
Armies of Exigo / BloodRayne 2 / Hitman: Blood Money / Jak 3 / Pirates of the Caribbean / Ratchet and Clank: Up Your Arsenal / Söldner: Secret Wars / Lord of the Rings: Third Age / UFO: Aftermath / Children of the Nile (7 db) / Creature Conflict (6 db) / Pro Evolution Soccer 4 (3 db) / American McGee's Scrapland (9 db) / The Incredibles (7 db)

Extrák:
Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2500 játékhoz) / GTR Extrák

Képek a kukkollóban:
Fuel / Imperial Glory / Officers / Pariah / Playboy the Mansion / Psi Ops / The Punisher / Silent Hunter 3 / Star Wars Episode 3 / Stargate SG-1 / Stronghold 2 / The Elder Scrolls Oblivion / The Sims 2 University / Universal Combat / Will of Steel

Turkáló:
Adobe Acrobat Reader 6.0.2 Magyar / Blaze Media Pro v5.15 / Cliprex DS DVD Player v1.07 / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.02 codec / Mediaplayer 10 (XP) Magyar / VirtualDub v1.6.1 / F-Prot / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2004.11.24) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.05 / Ahead Nero v6.6.0.1 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 4.11 és Nvidia Detonator 66.93 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.03a / Getright 5.2a Magyar / ICQ 4.14 build 1839 / Internet Download Manager v4.02 / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.241 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.61.00 Magyar / SnagIt v7.1.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.91 Magyar / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.54 Magyar PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.41 Magyar / WinZip 9.0 / friss katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Best of 2005

A legjobban várt játékok

Bár e cikk írásának pillanatában még majdnem egy hónap van hátra az év végéig, és a nemrégiben megjelent jobbnál jobb játékok még mindig az összes időnket elveszik, úgy gondoltuk, érdemes lenne e játékbőségből előretekinteni a 2005-ös esztendőre. Noha a következő év végének kínálatából egyelőre rengeteg játékot titokban készítenek, csinosítanak – ezeket, mint például a Baldur's Gate 3 vagy a következő id-játék, várhatóan az E3-on mutatják be a nagyközönségnek –, a most bemutatásra kerülő játékok listája is igen impresszív. Különösen meglepő, hogy az általában lassan folydogáló év eleji időszak is sok nagy névvel kecsegtet: a Battlefield 2-t, a Knights of the Old Republic 2-t vagy a Republic Commandót bizonyára Ti is nagyon várjátok. Hogy a következő oldalakon ismertetett programokon kívül mit nyújt majd 2005? Megkapjuk az első játékokat, melyeket a Doom 3, illetve a Source motor hajt, és ha kis szerencsénk lesz, talán az Unreal 3 motor is bemutatkozhat.
Az RPG-k kedvelőire a csalódást jelentő idei év után rengeteg program vár 2005-ben, elég, ha az Obliviont, vagy a BioWare-nél, illetve szövetséges csapatainál készülő négy játékot említjük.
Minden esély megvan arra is, hogy végre megjelenjenek olyan, ősidők óta készülő programok is, mint a Black & White 2, vagy a STALKER – a Duke Nukem Foreverrel kapcsolatban viszont nincsenek biztató információink. Igaz, a fejlesztők szerint már majdnem kész van, de ezt már 1999-ben is hallottuk tőlük.

Következő számunkban az akkor már tavalyinak számító 2004-es évre tekintünk vissza: megtudhatjátok, szerintünk mik voltak az év legjobb és leggyengébb játékai, legnagyobb botrányai, legfontosabb eseményei. A ti véleményeitekre is kíváncsiak vagyunk: akik a bestof@pcguru.hu címre beküldik három játékból álló személyes toplistájukat, sorsolásunkon egy Armies of Exigo teljes játékot nyerhetnek.

"Az idei minden kétséget kizáróan a magyar játékfejlesztés eddigi legjobb éve volt; remélhetőleg ez a trend jövőre is folytatódik olyan programokkal, mint a Midway, illetve a Panzers, és talán az Exigo folytatásai."

Guth

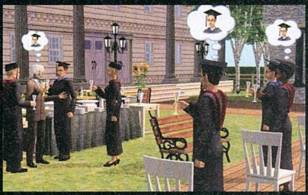
Sims 2 University

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2005. I. negyedév

Az elkerülhetetlen bekövetkezett: az Electronic Arts bejelentette az első kiegészítőt a Sims 2-höz, és mint arról szeptemberi exkluzív interjúnkban már olvashattatok, a tanulásra, az egyetemi életre épül. A gyermekkorból kinőtt simet elküldhetjük egyetemre tanulni, ahol a szülői felügyelet alól kiszabadulva csak rajtunk múlik, milyen személyiséget ölt: stréber lesz, aki a diplomájának és a tanultaknak köszönhetően kitűnően helyt tud állni a négy új, magas követelményeket igénylő foglalkozásban, vagy állandóan bulizó, csajozó (pasizó) figura, aki rengeteg baráttal, esetleg szerelemmel gazdagodva tér vissza az alma materből. A kiegészítőben száznyi új tárgy lesz, valamint rengeteg új karakter a dékántól a takarítóig. Ráadásul csak a halál eljövetele olyan biztos, mint az, hogy nem ez lesz az utolsó kiegészítő...

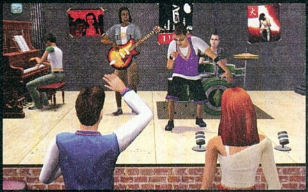
Tanulni, tanulni, tanulni!

Az egyetemre való bekerülés után 11 szak közül választhatjuk ki, hogy simünk mire specializálódjon. Az egyetem elvégzése nem könnyű, rengeteget kell órákra járnunk és tanulnunk a Summa Cum Laude diplomáért. Azt is megtehetjük persze, hogy csak a vizsgák előtti napon nyitjuk ki a könyveket, ám ilyenkor nem reménykedhetünk túl jó osztályzatban. Ha végképp szorul a hurok, csaláshoz is folyamodhatunk, viszont ha túl sokszor bukunk le – netán túl sok tárgyból húznak meg minket –, azonnal kivágnak minket az intézményből, és idő előtt mehetünk vissza a szülői házba.



Szegény egyetemisták

Az évet egy lepukkant kollégiumban kezdjük, ahonnan néhány nap múlva az igényesebb környezetre vágyók menekülni akarnak (ellenben az állandóan bulizni és ökörködni vágyókkal). Ők kivehetnek albérletet, vagy összeállhatnak más diákokkal lakószövetségbe. Ehhez pénz kell, amit sok úton szerezhetünk: vállalhatunk munkát a konyhán vagy az edzőteremben, próbálkozhatunk tanítással, zenekart alapíthatunk, vagy hamisíthatunk.

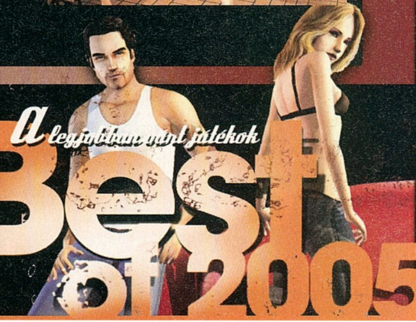


Előttünk a világ

Amíg mi az egyetemen szórakozunk, nem áll le az élet, az elhagyott családi fészekben is zajlanak a mindennapok. Ez azt jelenti, hogy egyszerre kell törődnünk a szülőkkel és a fiatalokkal, mintha csak szétköltöztettük volna őket. Ez az időszak nagyjából 30 simnapig tart, ekkor kapja meg diplomáját – optimális helyzetben – a kiokosított fiatal. Az egyetem nem csak a tanulóépületből áll, meglátogathatunk kávéházakat és éttermeket, könyvtárakat és tanulóklubokat, de még játéktermeket is – és mindezt kedvünk szerint át is alakíthatjuk.

Őrült időszak

Ahogy Hancu is állandóan kollégiumi történeteket mesél („Amikor a Stökit beleraktuk egy kukába..."), úgy simünk életének is meghatározó élménye lehet az egyetem. Itt találkozhat például az igazi szerelemmel (házasság csak diploma után!), de akinek az tetszik, alkoholmámoros bulikon (az egyik új „szupertárgy" a soha ki nem fogyó söröshordó!) naponta mással jöhet össze. A kollégiumban mindennaposak a kisebb-nagyobb balhék, melyek a párnacsatától a meglehetősen durva polgárpukkasztásig, a meztelen rohangálásig terjednek.



Best of 2005

a legjobban várt játékok

Rengeteg olyan játék jelenik meg konzolon, amelynek esélye sincs arra, hogy valaha PC-s változat is készüljön belőlük. Van azonban néhány program, ahol esélyes az átirat, például mert a sorozat előző része is megjelent PC-n. Ilyen jövőre megjelenő konzolos játékok közül gyűjtöttünk össze hármat, külön jelölve, hogy mi mekkora esélyt látunk a PC-s változat elkészülésére.

Star Wars Revenge of the Sith

Fejlesztő: The Collective
Kiadó: LucasArts
Megjelenés: 2005. II. negyedév

Alapismeretek:
A Star Wars-saga harmadik epizódja alapján természetesen készül játék is, mégpedig külső nézetes jedi-szimulátor. Az egyre az Erő sötét oldala felé sodródó Anakin Skywalker mellett a Köztársaságért harcoló Obi-Wan Kenobit is lehet majd irányítani benne (azt még nem tudni, hogy a kettejük között zajló párviadalban melyik felet vezényelhetjük). A filmek viadalait koreografáló Nick Gillard segít a játék irányításának megoldásában is, hogy minél „realisztikusabb" és látványosabb csatákat vívhassunk, valamint, hogy megfigyelhető legyen a különbség Anakin és Obi-Wan küzdőstílusa között. Természetesen tucatnyi Erő-képességet is bevethetünk, Anakin még erővillámokat is képes előidézni.

A sötét oldal erősebb?

Esélylatolgatás:
Hivatalosan csak PS2-re és Xboxra jelentették be, de nem tartjuk valószínűnek, hogy a LucasArts kihagyna egy ilyen lehetőséget. Az egyetlen elképzelhető ok, amiért talán tartózkodnak a PC-s változattól, az irányítás lehet: amennyiben a fénykard-párbajok irányításához mindenféleképpen szükséges két analóg kar, úgy tényleg nem lenne könnyű átírni. Kár lenne, ha kimaradnánk belőle...

80%

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2005. I. negyedév

Alapismeretek:
A Jade Empire, a BioWare már több mint két éve fejlesztés alatt álló új szerepjátéka nemsokára elkészül, és várhatóan igazi forradalmat hoz a szerepjátékok világába. A környezet hasonló a csapat eddigi játékaihoz: adott egy óriási, kidolgozott történelemmel rendelkező birodalom (ezúttal az ókori Kína mitológiájára felépítve), néhány hős, akiknek a vállán a világ megmentésének feladata nyugszik (aki gonosz, az persze főként a hatalomért küzd), és egy elképesztően mély, rengeteg lehetőséget megengedő fejlődési rendszer (a karakter mellett a Sárkányamulett szépítgetésével lehet erősebbé válni). Az újítást a harcrendszer jelenti, amely valós időben működik, reflexeket is igényelve. Hősünk egy harcművészeti iskola vezetője, összesen 30 küzdőstílus közül mazsolázhat, melyek mindegyike 20-40 támadást, speciális mozdulatot, kombót és mágiát tartalmazhat. Adott küzdelemben egyszerre négy lehet ezek közül aktív, ezeket váltogatva alkalmazkodhatunk a helyzet változásaihoz – ha kell, le tudjuk fagyasztani ellenfeleinket, esetleg óriási démonná változhatunk, ha pedig ezekre nincs szükség, egyszerűen szétcsaphatjuk az ellenséget. Az eddig látottak alapján zseniális, a BioWare-re jellemző minőségű játék lesz a Jade Empire.

E gyönyörű hölgyek nem ellenfelek

Itt egy BékaTegóriás ellenfél

Esélylatolgatás:
A BioWare elsődleges célja, hogy jelenleg készülő, saját elképzeléseken, világokon játszódó három programjából sorozat, franchise legyen. Ráadásul a fejlesztők eddig egyszer sem tagadták nyíltan az esetleges PC-s változat készítését – mindössze annyit mondtak, hogy a Microsoft kezében van a döntés. Mindenesetre, ha ez a játék esetleg nem is, valamikor egy Jáde Birodalomban játszódó program biztos ellátogat hozzánk is...

40%

Midnight Club 3 Dub Edition

Fejlesztő: Rockstar San Diego
Kiadó: Take-Two
Megjelenés: 2005. I. negyedév

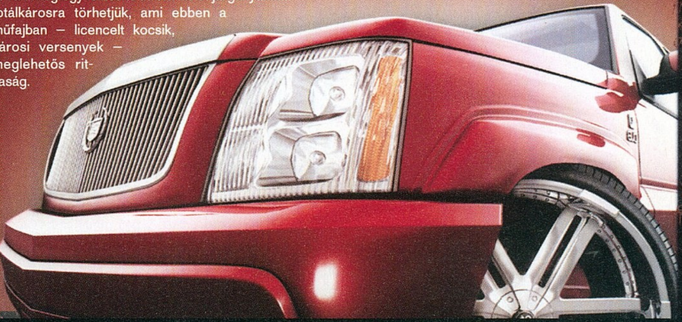
Alapismeretek:
Amerikában napjainkban elképesztően népszerű foglalatosság a tömeggyártott autók látványtuningja, az egykori underground foglalatosságnak ma már több magazinja (az első és legsikeresebb a DUB, innen a játék címe) és tévéműsora van. A Need for Speed Underground 1-2 is ezt a divatot próbálta meg felhasználni, és erre a piacra akar betörni a Midnight Club 3 is. A valóságtól teljesen elrugaszkodottan viselkedő (akár tíz emelet ma-

A 14-karátos autó

Szelíd motorosok, vad versenyek

gasra is felugrathatunk) 50 különféle autó és motor elképesztő iramú versenyeket vív San Diego, Atlanta és Detroit utcáin. Járműveinket több ezerféle kiegészítővel, lámpával, karosszéria-módosítással, matricával, dísztárcsával és krómborítással szerelhetjük fel, ráadásul ezek mind a valóságban is létező divatkellékek. Ha ez még nem lenne elég, itt van még egy lelkesítő információ: járgányainkat totálkárosra törhetjük, ami ebben a műfajban – licencelt kocsik, városi versenyek – meglehetős ritkaság.

Mintha csak a NFSU-ban járnánk



Esélylatolgatás:
A második rész megjelent, és mivel ez a stílus azóta csak népszerűsödött – amit a NFSU2 sikere is bizonyít – semmi oka nincs annak, hogy a harmadik, minden tekintetben jobb változatból kimaradjunk. Reméljhetőleg ezt a Take-Two is belátja, és nemsokára bejelentik a PC-s verzió elkészültét.

60%

The Movies

informátor

Fejlesztő: Lionhead **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2005. II. negyedév

▶ Filmstúdiók vezetői

Aki szeretné, szintiszta gazdasági szimulációként is játszhat a The Movies-zal, csak a dolgok pénzügyi oldalával törődve. Ilyenkor neki kell alkudoznia a színészekkel, meg kell szerveznie a reklámkampányt, ki kell egyensúlyoznia a béreket és a kutatásokra költött összeget, fizetnie kell a promóciós rendezvényeket, és még ki tudja mit…

▶ Rendezői székben

Ha akarjuk, mindössze néhány jellemző (zsáner, környezet, színészek, hangulat) megadásával egy perc alatt összeszehozhatunk egy filmet, de a piac sokkal jobban szereti a részletesen kidolgozott munkákat. Ha akarjuk, minden részletet, minden jelenetet magunk dolgozhatunk ki, a szereplők ruházatától kezdve a zene kiválasztásáig.

▶ Online Oscar-díj

A játék megjelenését követően hetente tartanak mini-Oscar ceremóniát, ahol a beérkezett – és az esetleges inkorrekt részletektől gondosan megszabadított – pályaművek közül választhat a nagyközönség. A győztesek díjakat kapnak, amit magukkal vihetnek a játékba, ahol ráadásul a világ elismeréssel reagál az eredményre.

a filmstúdió-szimulátorban a stúdió vezetése, a színészek jó formában és hangulatban tartása, valamint a filmek tényleges leforgatása lesz a három fő feladat, de ha nem akarunk valamivel törődni, azt egy gombnyomással automatizálhatjuk.

Best of 2005 *a legjobban várt játékok*

Splinter Cell Chaos Theory

Fejlesztő: Ubisoft Montreal **Kiadó:** Ubisoft **Megjelenés:** 2005. I. negyedév

A Ubisoft jelenleg legsikeresebb sorozatának harmadik része már két éve készül az eredetit alkotó montreali stúdióban – mely időközben 120 fősre duzzadt. A teljesen újraírt, normal mappingot, fantasztikus árnyékolást és elképesztő shader effekteket használó játékmotor lesz az, ami elsőként meglepi a játékost. Másodjára valószínűleg a rendkívüli mértékben megokosodott őrök tűnnek fel, akik, ha észrevették minket, egymással együttműködve támadnak, kihasználják helyismeretüket, ráadásul nem vonulnak vissza félpercnyi sikeres rejtőzés után – sőt, ha különösen feltűnő módon jeleztük jelenlétünket, egyes útvonalakat el is torlaszolhatnak! Így a hangsúly még inkább a lopakodáson, a rejtőzésen van, amit az is elősegít, hogy a pályákat többféle módon járhatjuk be (amíg a Pandora Tomorrow-nál ez csak néhány pályán volt jelent, itt állítólag mindegyiket így alakították ki). Örömhírünk van azok számára is, akik eddig a nehézsége miatt nem játszottak a sorozat előző részeivel: a Chaos Theoryban bárhol, bármikor, bármennyiszer lehet menteni!

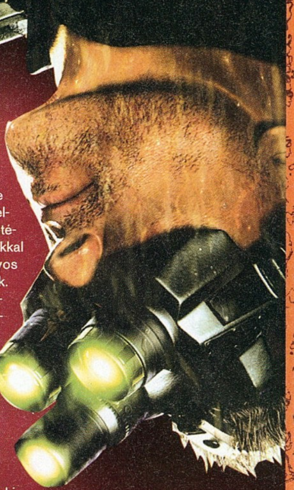
Az őrnek nincs hátra sok ideje, Sam mindjárt lecsap

Egyedül

Sam az előző kalandja óta sok új dolgot tanult, sok új felszereléssel gazdagodott. Ezek közül a legfontosabb talán a toroknyiszálásra és alternatív sátorajtók kialakítására szolgáló kés, de megbízható puskánk is fejlődött (gránátvetővé és shotgunná is átalakíthatjuk). Sam képes ajtókat betörni – harcképtelenné téve az ajtó mögött állókat –, a mélybe dobni vagy rántani ellenfeleit, és ha kell, hackeléssel, azaz egy minijátékkal szerzi meg a továbbjutáshoz szükséges, számítógépen tárolt információkat. Nagyon fontos lesz, hogy figyeljünk a hangokra: ha zajosabbak vagyunk, mint a környezetünk, akkor bizony az őrök vadászatot indítanak ellenünk.

„Nagyon elégedett voltam a kémek kontra őrök multiplayer játékmóddal, ám úgy érzem, hogy a Pandora Tomorrow egyjátékos módjában lehetett volna több újítás."

Mathieu Ferland
Ubisoft, a Chaos Theory producere



Kettecskén

Az E3-on bemutatkozott kooperatív mód nálunk várhatóan a Chaos Theory legtöbbet játszott játékmódja lesz. Igaz, csak négy pálya készül el időben (a többit később, ingyenesen lehet majd letölteni), de azok várhatóan minden eddiginél élvezetesebbek lesznek. Ezek a küldetések rendes eligazítással, feladatokkal rendelkeznek, és Sam bizonyos misszióival párhuzamosan zajlanak. Az igazi élményt a két kém együttműködése jelenti, hiszen a helyszínek úgy vannak kialakítva, hogy e nélkül ne lehessen továbbjutni: kötéllel húzhatják fel a másikat, lelőgathatják egymást, bakot tarthatnak társuknak, és még ezerféleképpen dolgozhatnak együtt.

Négyesben

A Pandora Tomorrow-t mindenki imádta a szerkesztőségben, még azok is, akik amúgy nem játszanak Splinter Cellekkel – ennek oka a fantasztikus

A kémek ezúttal szinte láthatatlanná válhatnak

multiplayer mód volt. Némi ködösítés után a Ubisoft közölte, hogy a kémek és a zsoldosok harca megújulva tér vissza a Chaos Theoryban. Új pályák, új cuccok (egyelőre csak a kémek Predator-szerű álcázóberedezéséről tudunk), új játékmódok (disk-hunt, scenario, deathmatch) és új lehetőségek várnak ránk, hiszen a kooperatív mód néhány, két kémet igénylő mozdulata itt is használható lesz. A zsoldosok is kapnak persze új dolgokat, ráadásul ők cserélgethetik a náluk levő gránátokat, aknákat is.

The Bard's Tale
Megjelenés: II. negyedév

Az egyik első szerepjáték új változata egyfajta RPG-paródiának is felfogható, ahol a cinikus Bárd a műfaj minden kliséjét megtapasztalja, és keserűen kommentálja.

Pariah
Megjelenés: II. negyedév

Az Unreal Tournamentek fejlesztői új FPS-en dolgoznak! A Pariah-ban egy kiégett orvost irányítva kell elmenekülnünk a Földről. A játékmenet leginkább a Halóra hasonlít, köszönhetően az onnan „kölcsönvett" járműveknek, és az ördögien okos ellenfeleknek.

A Vampyre Story
Megjelenés: IV. negyedév

Egykori LucasArts-tagok álltak össze, hogy hagyományos point 'n click kalandjátékot készitsenek. A hős egy operaénekes vámpírlány, ehhez illő képességekkel...

Dragonshard

Fejlesztő: Liquid **Kiadó:** Atari **Megjelenés:** 2005. II. negyedév

A harmadik kiadású D&D új világa, Eberron bemutatkozását remeknek ígérkező RTS-sel ünnepelheti minden fantasy-rajongó. A Dragonshard az Exigo kétszintes harcterét (fenn hagyományos RTS-módra küzdünk, lenn Dungeon Siege-szerű akció-RPG-vé válik a játék) ötvözi a Warcraft 3 hősközpontú játékmenetével. Mindezt nagyon izgalmasnak tűnő építkezési szisztéma dobja fel: az épületek attól függően specializálódnak, hogy mit építünk melléjük! Végy egy barakkot: az gyalogos katonákat gyárt. Húzz fel mellé egy istállót: a talpasok lóra pattannak. A másik oldalra egy templom: máris keresztes lovagokká léptek elő a sima lovasok. Végül egy mágustorony a harmadik szomszédba, és a lovagok kezébe varázskard kerül... Minden épület hat az összes körülötte levőre, így a bázisépítés valóságos külön logikai játékká növi ki magát! Az év egyik legötletesebb stratégiai játéka lehet a Dragonshardból, reméljük nem kell a végleges verzió láttán majd a „Sokat akar a szarka..." kezdetű közmondást emlegetnünk...

Szemzsarnoknak áll a világ!

Stronghold

Fejlesztő: FireFly
Kiadó: Take-Two
Megjelenés: 2005. II. negyedév

Mióta először olvastuk az Egri csillagokat, vágyunk egy igazán jó, várépítésre és ostromokra alapuló stratégiai játékra. A kissé felemásra sikeredett első Stronghold után most lehet, hogy végre eljön a mi időnk, mivel a folytatás minden izében remeknek igérkezik. Erőditményünk építése-szépítése mellett foglalkoznunk kell a nép etetésével és szórakoztatásával (lovagi tornák, nyilvános kivégzések...), az ostromok pedig igazán látványos 3D-s megvalósításban tárulnak a szemünk elé. Mindezt a Total War-sorozatra emlékeztető morálrendszer, és a várunk teljes személyre szabhatósága (nem csupán az építkezés szintjén: akár saját zászlót és cimert is tervezhetünk magunknak) fejeli meg, no meg az, hogy a család fenntartásához is hozzá kell járulnunk ifjú trónörökösök "termelésével". Már csak az hiányzik a teljes boldogsághoz, hogy a forró levest és szurkot is az ostromlók nyakába lehessen önteni...

Az ostromok kidolgozottabbak lesznek

Psychonauts

Fejlesztő: Majesco
Kiadó: Double Fine
Megjelenés: 2005. II. negyedév

Bizonyos Tim Schafer nevű úriember nem kevesebbet vett a fejébe, mint hogy megalkotja minden idők legőrültebb platformjátékát. Aki ismeri az illető eddigi munkásságát (olyan nevekkel, mint a Day of the Tentacle, a Grim Fandango, és az első két Monkey Island), annak nem is lehet kétsége afelől, hogy ez sikerülni is fog... Főhősünk, Raz, egy parafenomén kisfiú, aki mások elméjében kóborolva, és azok félelmeivel és rémálmaival szembenézve nyomoz elrabolt pszichomókus társai után. Mivel egyfajta álomvilágban járunk, Raz emberfeletti képességekkel rendelkezik: képes lebegni, tárgyakat az akaratával mozgatni, vagy akár lángra lobbantani. Mindez groteszk, a szó legszorosabb értelmében elmebeteg pályákon, csavaros logikai fejtörőkkel színesítve... a két újhullámos Prince of Persia után érkezik a következő bizonyíték arra, hogy igenis lehet jó platformjátékot írni PC-re!

Őrült kalandok várnak a játékosra

Best of 2005

a legjobban várt játékok

DRIV3R

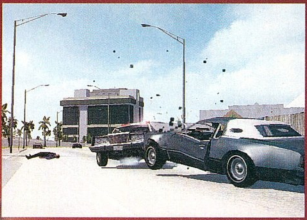
Fejlesztő: Reflections
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2005. II. negyedév

A Driver-széria harmadik része idén már megjelent PS2-re és Xboxra, ám legnagyobb meglepetésünkre a játékosok többsége elképesztő gyűlölettel fogadta. Ez volt az első játék, ahol sokakban komolyan felmerült, hogy a különböző magazinok és weboldalak jó pontszámai megvesztegetés segítségével készültek... Szerintünk az egyetlen baj a Driv3rrel a gyalogos-lövöldözős részek megvalósítása volt (borzasztóan nézett ki, alig lehetett irányítani, és az ellenfeleknek szó szerint nem volt intelligenciája), minden más, a grafikától a körítésen át a vezetős részek megvalósításáig fantasztikus volt.

Tanner titokban Knight Rider-fan

Csakúgy, mint az első – és a második, kizárólag PS1-re megjelent – részben, Tannert, az autótolvaj bandába beépült zsarut kell irányítanunk. Először el kell nyernünk a gonoszok bizalmát, majd rács mögé kell juttatnunk őket. A jól megírt történetet nagyszerű átvezető jelenetek és világszínvonalú szinkronszínészek (Michael Madsen, Michelle Rodriguez, Mickey Rourke, Ving Rhames) segítettek hihetővé tenni.

A kérdés már csak az, mit változtatnak a botrány után elhalasztott PC-s verzióban: egyes híresztelések szerint átalakítják az egész játékot, megszabadítva a gyalogos résszektől.



Ne bánts haver, én is zsaru vagyok

The Witcher

informátor

Fejlesztő: CD Projekt Red **Kiadó:** Még nincs **Megjelenés:** 2005. III. negyedév

▶ Alapok

A Witcher egy rengeteg akcióelemmel feldúsított RPG lesz, mely a Bioware kibővített Aurora-motorjára épül. Négy alaptulajdonságunkat szintlépéskor fejleszthetjük, és ekkor tanulhatunk új támadásokat is, és ekkor nyílik lehetőség hat varázslatunk fejlesztésére is. A játék kiemelt része lesz az alkímia, a szörnyekből származó elemekből száznyi varázsitalt keverhetünk.

▶ A világ

A játék egy lengyel fantasy író, Andrej Sapkowski milliós példányszámban megjelent regényeire, az általa kidolgozott dark fantasy világra épül. Egy Geralt nevű witchert fogunk alakítani, akit gyermekkorától kezdve nevelnek – többek között mágiával és mutációt okozó főzetekkel – a szörnyek elleni harcra; a witcherek zsoldosokként funkcionálnak ebben a világban.

▶ Küzdelmes élet

A Witcher harcrendszere leginkább a KOTOR-éhoz hasonlít: valós időben kell küzdenünk, de bármikor megállíthatjuk a játékot. A speciális támadásokat láncba fűzhetjük, de az erősebbeket csak ezek végén vethetjük be. Minden támadáskor kattintanunk kell egyet az egérrel, lehetőleg pontosan akkor, amikor eltaláljuk az ellenfelet, így növekszik a sebzésünk.

> apró

GTA San Andreas

Megjelenés: II. negyedév

Napjaink legsikeresebb játéksorozatának hatodik epizódja nemrég jelent meg PlayStation 2-re, és bebizonyosodott, hogy a Rockstar nem felejtett el szabad játékmenetű, magával ragadó, rengeteg lehetőséget kínáló játékokat alkotni. A San Andreas a sorozat legjobbja, PC-re májusban érkezik.

Dreamfall

Fejlesztő: Funcom
Kiadó: Micro Applications
Megjelenés: 2005. IV. negyedév

Kevés fejlesztő olyan merész, hogy sikeres játéka folytatását az eredetitől teljesen eltávolodva készítse el, de a Ragnar Tornquist által vezetett norvég csapat meglépte ezt a Longest Journey második részével. Az első egy klasszikus 2D-s kalandjáték volt, a folytatás pedig már 3D-s akció-kaland hibridnek készül. Megijedni azért nem kell, az akció nem feltétlenül jelent harcot – bár az is lesz, bár ha akarjuk, akkor kevés – és semmiképpen nem jelent ugrándozós platformrészeket. Leginkább rendkívül gyors döntést igénylő helyzeteket (pl. támadás éri a hoteledet, mire elmenekülhetsz az ablakon át, az ágy alá, elbarikádozhatod magad a fürdőben, megvárhatod a katonákat, vagy akár nekik is támadhatsz) kell elképzelni, melyek között egyértelműen jó és rossz nem is lesz, legfeljebb kicsit könnyebb vagy nehezebb lesz később a dolgunk e választásunktól függően. Ugyan az előző rész főhősét, a cinikussá, megkeseredetté, felnőttesebbé vált Aprilt is fogjuk irányítani, a kiemelt főszereplő egy Zoe Castillo nevű húszéves lány lesz. Őt nagyjából a játék 60%-ában fogjuk látni, a maradék pedig April, illetve a harmadik karakter, egy Kian nevű férfi lesz. Kian egy apró törzs tagja, akik egy Winternek nevezett – természetesen örökké hóval fedett – vilgon éldegélnek.
Stark és Arcadia mellett ugyanis már ezt a harmadik világot is fel kell keresnünk, ráadásul, hogy bonyolódjon a helyzet, felváltva kell használnunk eltérő képességekkel

■ Főszereplőink többször találkoznak majd

rendelkező karaktereinket. Kian az erőt szimbolizálja, ha harcolni kell, ő kerül az előtérbe. April, az előző kalandban tapasztalt világutazó ismereteivel lesz segítségünkre, Zoe pedig a trió legokosabb tagja, aki ráadásul kitűnően ért a lopakodáshoz, a rejtőzködéshez is. Ugyan a Dreamfall más lesz, mint elődje, de mindenképpen jó játék lesz!

Dungeon Siege 2

informátor i

Fejlesztő: Gas Powered Games **Kiadó:** Microsoft **Megjelenés:** 2005. II. negyedév

▶ A főhős Te vagy!

Hősünk négy kasztba tartozhat, az első rész harcosa, íjásza és két mágusa tér vissza. Mindenkinek külön képességfa áll rendelkezésére, szabadon lehet specializálódni. További lehetőséget jelentenek Hero Powerek, melyekből 32-t lehet megtanulni és három szinten át fejleszteni.

▶ Átalakult csapat

Az eredeti Dungeon Siege nyolcfős csapata hatfősre szűkül, viszont mindenki személyiséggel, mellékküldetésekkel rendelkezik. Megújulnak állatkáink is, az első rész öszvére mellé egzotikus elementálok csatlakoznak. A lényeket tárgyakkal etethetjük, tápjuknak megfelelően fejlődnek.

▶ A Diablo nyomában

A DS2 elképesztően hasonlít a Blizzard remekére: a hősöknél említett képességfa például egyértelműen onnan származik. A tárgyakat is mintha egyszerűen átemelték volna; lesznek egyedi cuccok, illetve tárgykészletek, ráadásul a fegyvereket pedig ékkövekkel lehet fejleszteni.

a Diablót sokan próbálták utánozni, de a Dungeon Siege kivételével sikertelenül. A folytatás mindenen javít, a hősök rengeteg irányba fejlődhetnek, a grafika sokkal szebb lesz, ráadásul a mesterséges intelligenciát is teljesen újraírták.

A legjobban várt játékok
Best of 2005

Call of Cthulhu
Dark corners of the Earth

Fejlesztő: Headfirst
Kiadó: Bethesda
Megjelenés: 2005. I. negyedév

H.P. Lovecraft novelláinak hangulatát játékba ültetni lehetetlen feladat – gondoltuk egészen addig, míg nem láttuk a Dark Corners of the Earth-t. Azóta már nem csodálkozunk semmin (és még mindig rángatózik egy kicsit pár arcizmunk)... Kérem szépen: Doom 3 ide, Silent Hill oda, itt minden idők leghorrorisztikusabb játéka készül! Főhősünk már az 1920-as években játszódó történet intrójában megőrül és öngyilkos lesz – a játékban pedig az ehhez vezető utat kell végigjátszanunk, kimondhatatlan borzalmak, szörnyű látomások és hallucinációk között vergődve. A stílus elvileg FPS – gyakorlatilag általában menekülnünk kell majd a csápos-nyálkás undormányok elől, miközben furcsa halálesetek után nyomozunk. A minél nagyobb beleélés kedvéért nem lesz célkeresztünk, sem életerő-kijelzés, sem kezelőfelület, a sérüléseinket sem gyógyíthatjuk, csupán a fájdalmunkat csillapíthatjuk valamelyest némi morfiummal (amihez lassan hozzászokunk, és elvonási tüneteink támadnak...). A sötét, nyomasztó hangulat, és a happy endnek nemigen nevezhető befejezés garantált – nem is tudjuk, hogy

Star Wars Republic Commando

informátor

Fejlesztő: LucasArts **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2005. I. negyedév

A Republic Commando tulajdonképpen nem más, mint egy Star Wars-környezetbe helyezett Rainbow Six. Négyfős csapatunkkal, a Delta Squaddal kell részt vennünk a Klónháborúban, a második és a harmadik mozifilm közötti időben. Az új effektekkel kiegészített Unreal motor, és a rengeteg scriptelt, filmszerű jelenet nagyszerű hangulatot ad a programnak.

▶ Ismerős Galaxisok

A Republic Commando 15 küldetése három nagy helyszínen fog zajlani. Először a Klónháború geonosisi szakaszában tevékenykedhetünk, ahol a második epizódból ismert rovarszerű lényeket kell irtanunk. Ez után következik egy hatalmas romboló, melyet Trandoshan rabszolgatartók laknak. A záró helyszín a Kashyyyk, ahol a harmadik epizód csatáiban vehetünk részt, Yodával az oldalunkon.

▶ Igazi kommandó

Noha klónozott katonákból áll a csapat, mindenkinek saját személyisége, saját képességei vannak. Három társunk közül az első Fixer a szabályokhoz mindig ragaszkodó katona, aki a számítógépes rendszerek ismerője. Scorch a nehézfegyverekkel felszerelt katona, aki élvezettel semmisíti meg ellenfeleit. Harmadik beosztottunk Sev morcos mesterlövészt alakít, aki cinikus beszólásaival szórakoztat minket.

▶ One touch squad

Az OTS-nek elnevezett irányítási módszer lényege, hogy minden parancsot egyetlen gombbal adhatunk ki. Ha feltűnik egy gépágyút kezelő vagy ajtót robbantó klónkatonákat ábrázoló hologram, csak lenyomjuk az "F" gombot, és a többiek azonnal a helyzetnek megfelelően cselekszenek (azaz bemásznak a gépágyúba, vagy berobbantják az ajtót). E rendszer egyszerű, ám rengeteg lehetőséget rejt.

Settlers Heritage of Kings

Fejlesztő: Blue Byte
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2005. március

A Settlers eddigi négy része egyedi, szinte gyermekien aranyos látványvilágával emelkedett ki a hasonló programok köréből – a pufók munkások vagy a sárban vidáman dagonyázó disznók látványa mindenki arcára mosolyt csalt. Éppen ezért meglepő és bátor húzás a Blue Byte-tól, hogy minderre az örökségre fittyet hányva, realisztikusra készítik az új epizódot. A Heritage of Kingsben a harc, a katonai stratégia sokkal nagyobb szerepet kap, mint az eddigi részekben. Ha a gazdasági háttér – zsold és felszerelés – már megvan, kiképezhetünk tiszteket, akik aztán maguk köré gyűjtik az újoncokat. Egységeinket pénzért fejleszthetjük, de a megvívott küzdelmek során is erősödnek; a hősök pedig különböző speciális képességekkel is rendelkeznek (az egyjátékos mód központi alakja, Dario például sólymával deríti fel az ismeretlent, egy másik figura pedig a robbantáshoz ért).

Idilli világot teremthetünk

Black & White

Fejlesztő: Lionhead
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2005. március

A híres-hírhedt tamagocsi-istenszimulátor folytatása lassan több ideje készül, mint amennyit a fantasztikus, és a játékos-társadalmat igen-csak megosztó első rész. (márpedig az is rekordokat döntögetett). Az elképesztő grafikával, és továbbfejlesztett mesterséges intelligenciával felvértezett játékban új választás elé kerü-lünk: a Jó és a Gonosz követése helyett az al-ternatívákat most a Béke vagy a Háború iste-névé válás jelenti. Népünk továbbra is rettegi/tiszteli a nevünket, és bármit megtesznek, amit parancsolunk nekik. Avatárunkat sokkal kevésbé kell majd nevelgetni, pátyolgatni, mint az első részben – a lény ezúttal legfőbb hadvezérünk, s egyben legerősebb harci egységünk szerepét tölti be a csatamezőn. Várhatók még eget-földet rengető varázslatok (vulkánkitörés, szökőár), több ezer fős csaták, korrekt fizika, hatalmas város-tromok – a defenzív, békeszerető játéko-sok számára pedig az opcionális, Sim City-szerű városépítős-menedzselős játék-stílus…

Ilyen tábornokkal könnyű győzni

A Majmok bolygója valósággá vált

apró

Hitman Blood Money
Megjelenés: II. negyedév

A sorozat negyedik részében a kopasz bérgyilkos Amerikába látogat, ahol – ügynökségétől távol – neki kell keresetéből új fegyvereket, valamint lőszert vásárolnia.

Battlestations Midway
Megjelenés: III. negyedév

Most, hogy a Panzers és az Exigo is elkészült, vitathatatlanul a Midway a legjobban várt magyar fejlesztésű játék. A második világháború csendes-óceáni frontján kell helytállnunk, akár a szövetségesek, akár a japánok oldaláról. A játékmenet stratégiai- és akcióelemeket ötvöz újító módon.

Freedom Force vs. Third Reich

Fejlesztő: Irrational
Kiadó: Vivendi Universal
Megjelenés: 2005. II. negyedév

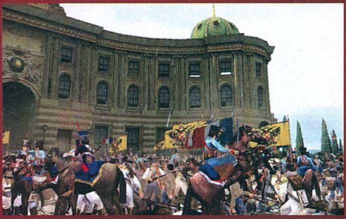
A nagyszerű Freedom Force nem muzsikált valami jól a pénztáraknál, ezért is megkönnyebbülés látni, hogy a szuperhősös akciójátéknak mégis készül folytatása. A sztori direkt blőd: az első rész főellenfele, Nuclear Winter ellopott néhány atombombát, rést nyitott az időn át a második világháborúba, és a bombákat átadta a gonoszok hármas tengelyének: Blitzkriegnek, Fortissimónak és Red Sunnak. Ennek következtében a rosszfiúk nyerik meg a világháborút, amire az egyetlen megoldás, ha hőseink is visszaevickélnek az 1940-es évek elejére, és megküzdenek a szuperképességekkel felszerelt katonákat alkalmazó Harmadik Birodalommal. A játék alatt működő motor legnagyobb újítása a dinamikus árnyékkezelés – hogy a különleges effektek még varázslatosabb látvánnyal járjanak –, valamint a földig rombolható terep. Majdnem minden házat porig rombolhatunk, akár szobánként, akár – valami nagyon durva mozdulatot alkalmazva – egyben.

Megsütjük a mutánsokat

Imperial Glory

Fejlesztő: Pyro Studios
Kiadó: Eidos **Megjelenés:** 2005. I. negyedév

A XVIII-XIX. század fordulója meglehetősen ritkán feldolgozott korszak játékokban, ám a spanyol fejlesztők éppen ide, az 1789-1830 közötti időszakba kísérik el a játékost. Az Imperial Gloryban öt nép – az angolok, a franciák, Ausztria, Porosz- és Oroszország – irányítását vehetjük át, természetesen ez eltérő körülményeket is jelent. Az oroszok például a nyersanyagokban erősek, míg az angoloknál a kereskedelem kiemelkedő – és ha ez nem lenne elég, minden hatalomnak lesznek csak rá jellemző egységei (hogy e két országnál maradjunk, ilyen lesz a skót gyalogosezred, illetve a kozák lovasság). A játék a Total War-szériához hasonlóan két fázisra lesz osztva, először az egész birodalom ügyeit kell intéznünk, hadakat toboroznunk és seregeket kommandiroznunk, majd a konkrét ütközeteket is nekünk kell levezényelnünk. A játék kiemelt fontosságú része ezen felül a tengeri küzdelem, illetve a diplomácia, ahol akár dinasztiánk ifjabb tagjainak kiházasítása is megelőzhet egy háborút.



Pár perc, és miénk lesz a palota

Francia huszárok a sivatagban?!

> top 10 vad vágyaink

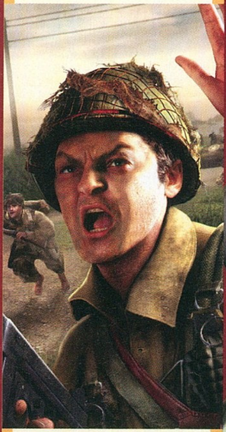
StarCraft 2
Diablo 3

System Shock 3
Total Annihilation 2
Grim Fandango 2
No One Lives Forever 3

Aliens vs. Predators 3
Tiberian Twilight
Planescape Torment 2
Wizardry 9

F.E.A.R.
Megjelenés: III. negyedév

Az Aliens vs Predator-játékok alkotói egy újabb félelmetes hangulatú FPS elkészítésébe vágtak bele. A F.E.A.R.-ban egy paranormális események kivizsgálására létrehozott rendőri egységet irányíthatunk, egy irodaházban történt furcsa eset szálait kell felgöngyölítenünk



Brothers in Arms
Megjelenés: I. negyedév

A Gearbox első önálló játéka 1942-be, Franciaországba vezeti a játékost, ahol egy, a frontvonalak mögé tévedt osztagot kell életben tartania. A Brothers in Arms félig egy intenzív háborús FPS, félig pedig csapatirányítós taktikai játék - ez a kombináció sokaknak fog tetszeni!

Oblivion

Fejlesztő: Bethesda
Kiadó: Bethesda
Megjelenés: 2005. IV. negyedév

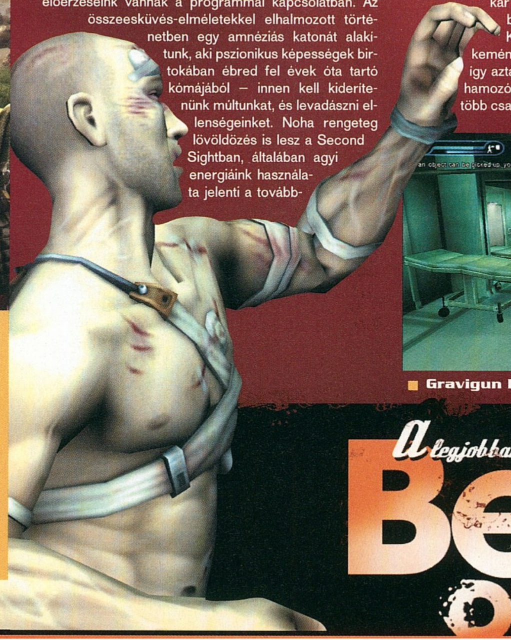
Amikor jó pár éve a Bethesda bemutatta az első képeket a harmadik Elder Scrolls játékból, a Morrowindból, nem hittük el, hogy egy játék lehet olyan szép. Aztán nemrég eljátszották ugyanezt az Oblivionnal is, és ugyanezt a tünetet vettük észre magunkon: egészen elképesztő látványra képes az új motor! Ráadásul nem is ez a legjelentősebb változás a játékban, hiszen sokkal fontosabb, hogy teljesen megújul, akcióelemekkel dúsul a harcrendszer, végre normálisan működik majd a lopakodás, de a legfontosabb talán az új AI. A Radiant névre keresztelt megoldás mind az 1000 – eltérő megjelenésű, ízlésű, saját vágyak által vezetett – karaktert saját vágyakkal, erkölccsel és életritmussal ruház fel, ám erre mi is kihatással lehetünk. Ha gonosztevőt alakítunk, mindenki elkerül minket, a nők elszaladnak előlünk, az örök pedig sokkal nagyobb figyelemmel lesznek irántunk – viszont csak ekkor reménykedhetünk benne, hogy meghívót kapunk a Tolvajok Céhébe, vagy a Sötét Testvériség soraiba. Elképesztő látvány, pergős történet, szabad játékmenet, sokkal kevesebb üresjárat, mint a Morrowindben – csak érkezne már meg…!

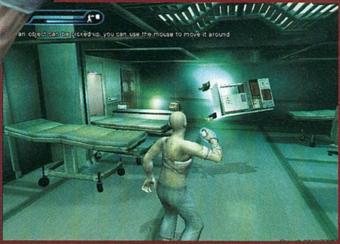
Minden eddiginél látványosabb RPG

Second Sight

Fejlesztő: Free Radical
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2005. I. negyedév

A Half-Life 2 óta tudjuk, hogy a valósághű fizika milyen fontos lehet egy játékban, és mivel a Second Sight is ennek használatára épül, jó előérzéseink vannak a programmal kapcsolatban. Az összeesküvés-elméletekkel elhalmozott történetben egy amnéziás katonát alakítunk, aki pszionikus képességek birtokában ébred fel évek óta tartó kómájából – innen kell kideríteni múltunkat, és levadászni ellenségeinket. Noha rengeteg lövöldözés is lesz a Second Sightban, általában agyi energiáink használata jelenti a továbbjutást. Telekinézissel távoli kapcsolókat állíthatunk át, ajtókat törhetünk be, vagy éppen ellenfeleket taszíthatunk a mélybe; asztráltestünkben felderíthetjük a pályát, de akár ki is törölhetjük ellenségeink elméjéből, hogy valaha is találkoztak velünk. Különleges erőnk a testünket is megkeményítette, így rengeteg lövést kibírunk – így aztán van esélyünk még a tucatszám rohamozó örök ellen is, de aki akarja, az a legtöbb csatát elkerülheti az árnyékokba olvadva.



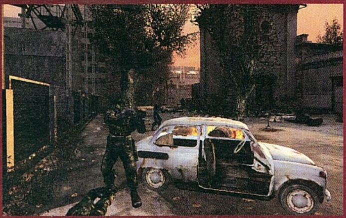


Gravigun helyett elménk a fegyver

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Fejlesztő: GSC Gameworld
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2005. II. negyedév

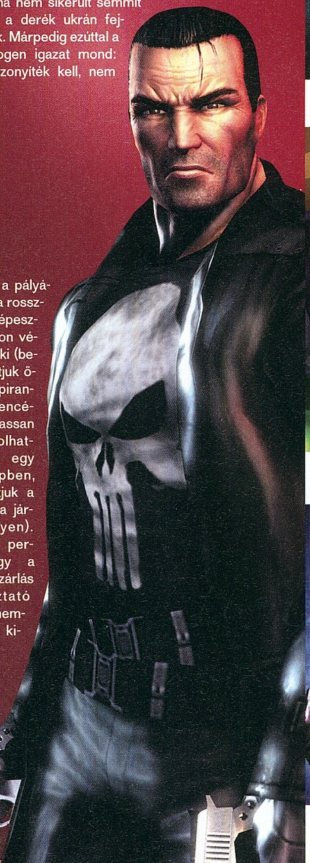
Bár Csernobil momentán nem szerepel a „10 hely, amit ebben az életben még mindenképpen meg szeretnénk látogatni" listánkon, monitoron ugyancsak szívesen felkeresnénk már a hírhedt sugárfertőzött területet a STALKER címszereplőjének bőrébe bújva. A mutánsoktól és radioaktív anomáliáktól hemzsegő tiltott zónában a szerencsevadászok a katasztrófa után megmaradt értékes tárgyak, alkatrészek, radioaktív anyagok után kutatnak, miközben próbálnak életben maradni az embert próbáló körülmények között. Mindezt sosem látott grafika, mesterséges intelligencia és fizikai modellezés társaságában: az egész élővilág, időjárásostul, táplálkozási láncostul, mindenestül szimulálva lesz! Hősünk kondíciójára is már-már Sims-féle szinten kell figyelnünk. Ha az ígéreteknek csak a fele megvalósul, már biztos az Év Játéka cím – a bökkenő csak az, hogy eddig akárhányszor láttuk, és próbáltuk ki a STALKER-t különféle kiállításokon, az ígért játékmenetből soha nem sikerült semmit mutatniuk a derék ukrán fejlesztőknek. Márpedig ezúttal a reklámszlogen igazat mond: nekünk bizonyíték kell, nem ígéret...



■ Szétlőtt Zastava. Mert megérdemlem

Punisher

Fejlesztő: Volition
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2005. I. negyedév



A képregények alapján készült filmek és játékok vagy pocsékul, vagy fantasztikusan sülnek el. A Punisher film az előbbi kategóriába tartozott, ám ez nem jelenti automatikusan azt, hogy a játékverzióval is ugyanez lesz a helyzet. Főként azért nem, mert a játék a képregényeken alapul (a filmnek nem sok köze volt ezekhez), és a fejlesztők is tudják, hogy a mozi borzasztó volt. A Punisher leginkább a Max Payne-hez vagy a Dead to Rightshoz hasonlítható, így lesz benne rengeteg lövöldözés, brutális lefegyverző mozdulatok, természetesen időlassítás, no meg egy rendkívül macho, egysoros beszólásokban cinikusan, kegyetlenül megnyilvánuló főhős. A Punisher különlegessége a brutalitás: az amúgy is véres harc mellett rengeteg „Megtorló-helyszín" lesz a pályákon, ahol a rosszfiúkat elképesztő módokon végezhetjük ki (belenyomhatjuk őket egy piranhás medencébe, szép lassan felmorzsolhatjuk őket egy darálógépben, szétzúzhatjuk a nyakukat a járdaszegélyen). Kérdéses persze, hogy a nagy mészárlás szórakoztató lesz-e – nemsokára kiderül...

■ A managerem szerint titkolnom kellene... de imádok főzni

› szerintünk lesz folytatása 2005-ben

Prince of Peria sorozat

Need for Speed sorozat

Deus Ex sorozat

Unreal sorozat

ÉLETRE KELTI ÁLMAIDAT

TERMÉSZETES ÁSVÁNYVÍZ

MINDANNYIAN BOLDOG ÉS EGÉSZSÉGES ÉLETRŐL ÁLMODUNK. MIVEL A VÍZ MAJDNEM MINDEN ÉLETFUNKCIÓNKHOZ SZÜKSÉGES, FONTOS, HOGY A NAPI 1,5 LITER VÍZSZÜKSÉGLETÜNKET OLYAN TERMÉSZETES ÁSVÁNYVÍZZEL PÓTOLJUK, AMIT AZ ÁSVÁNYI ANYAGOK TÖKÉLETES HARMÓNIÁJA JELLEMEZ.

www.jana.hu

BLIZZARD

Merre tart a hóvihar?

A kaliforniai Blizzard Entertainment vitán felül a földkerekség egyik legnépszerűbb játékfejlesztő csapata. Bár fájdalmasan hosszú ideig képesek húzni egy-egy játék fejlesztését, amikor valamit kiadnak a kezükből, az garantáltan lehengerli a játékosokat. A stúdió több mint tíz évig sziklaszilárdnak tűnő trónján tavaly kezdtek repedések feltűnni; néhány hónap leforgása alatt kb. 30 fejlesztő lépett ki az aranycsapatból. Sorra alakultak a reményteli Blizzard-utód fejlesztőcsapatok, miközben az anyacég továbbra sem hajlandó elárulni, min dolgoznak az Amerikában a napokban megjelent World of Warcraft mellett...

Ahhoz, hogy ki tudjuk nyomozni, mi is készül a kaliforniai srácok boszorkánykonyhájában, kicsit közelebbről meg kell ismerkednünk a cég felépítésével, működésével. A Blizzard alapvetően három különálló csapatból áll: az ős-Blizzardból (a Warcraftok és a Starcraft készítői), a Blizzard North-ból (a Diablo-játékok alkotói), és a Blizzard Cinematics-ból, ahol a legendás renderelt animációk készülnek. A „sima" Blizzard kb. másfél fejlesztőcsapatra való emberből áll (képesek voltak például a Warcraft 3 kiegészítőt és a World of Warcraftot párhuzamosan készíteni), a North-nál az utóbbi években két csoport dolgozott párhuzamosan, de az alapító négyes kilépése után átszervezték a munkát, és mindenkit összevontak egy játék készítésére. A helyzetet bonyolítja a Starcraft: Ghost – a Starcraft-világban játszódó konzolos akciójátékot a Nihilistic fejlesztette a Blizzard aktív közreműködésével, és felügyelete mellett. A játék el is készült, ám nem nyerte el a Blizzard tetszését, így most – ilyenre sem láttunk sok példát eddig! – újrairatják a játékot a Swinging Ape stúdióval (a pletykák szerint PS3-ra és Xbox 2-re). Mindehhez adott egy szál publikus, fejlesztés alatt álló játék: a World of Warcraft projekt, ami éppen ezekben a napokban ér a végéhez (már amennyire egy állandóan fejlődő, formálódó MMORPG esetén értelmezhető ez a kifejezés). A Blizzard North legutóbb 2001 nyarán adott ki játékot a kezei közül (a Diablo 2 kiegészítőjét, a Lord of Destructiont). Összegezzük tehát, mire jutottunk: vélhetőleg létezik egy legalább három és fél éve zajló Blizzard North fejlesztés, egy másik, ismeretlen ideig tartott, de átmenetileg (?) leállított, szintén Blizzard North projekt. Ezenfelül éppen most szabadul fel egy kiegészítő lemeznyi, plusz egy teljes játéknyi fejlesztő a „sima" Blizzardnál. A „fél" csapat minden valószínűség szerint World of Warcraft kiegészítő(kö)n fog dolgozni – az MMORPG, mint stílus ideális táptalaj a kiegészítő lemezek számára, ráadásul a Warcraft 1 óta nem volt expanzió nélkül maradt Blizzard-játék; így a WoW-kiegészítő készítésére konkrétan mérget mernénk venni.

Eddig a tények, most pedig következzék a totálisan tudománytalan spekuláció, melynek során a maradék két projektet járjuk körül – vagy ahogy Sherlock Holmes mondaná, jöhet az aprólékos megfigyelés, és a logikus következtetés!

Starcraft 2?

Starcraft 2-re utaló jelekkel Dunát lehet rekeszteni. Többször elhangzott már hivatalos forrásból,

■ **Arthas itt még élő emberként**

hogy a Ghost sztorija fogja az összekötő kapcsot képezni a Starcraft 1 és 2 között, és hogy mindenképpen szeretnének PC-n is visszatérni a közeljövőben a Starcraft világába. A www.starcraft2.com weboldalt megvásárolta a Blizzard (ellentétben a diablo3.com-mal, ahol egy rajongói

Dollármilliók

A Blizzard játékai eddig összesen mintegy 36 millió példányban fogytak világszerte, és a Warcraft 1 óta mindegyik túllépte a bűvös egymilliós eladási határt – sőt azóta mindegyik programjuknak egyre kevesebb időre van szüksége ahhoz, hogy az egymilliót elérje (a Starcraft, a Diablo 2, és a Warcraft 3 a maga idején egyaránt világrekordot döntött ebben a saját sportágban).

A Frozen Throne minden idők legsikeresebb kiegészítője volt

oldal található); és a Brood War titkos pályája a Xel'Nagákkal, illetve a Warcraft 3 titkos pályája a 3D-s Starcraft-szereplőkkel is elég egyértelmű jelzés. A „Jelenleg nem folyik Starcraft 2 fejlesztés a Blizzardnál." mondat legutóbb 2002 októberében hangzott el hivatalos forrásból, azóta „no comment"-tel intézik el ezt a kérdést. Az ominózus 2002-es nyilatkozat is úgy folytatódott, hogy „...tudjuk, hogy a rajongók követelik tőlünk, és teljesíteni is fogjuk a kérésüket. A Starcraft 2-ről nagyon gyakran beszélünk a cégben, és vitathatatlanul az első helyet foglalja el azon játékötletek listáján, amit elővesszünk, ha egy csapatunk végez egy projekttel." Mike Morhaine, a csapat egyik vezetője pedig ezt találta kijelenteni nemrég: „Két Warcraft-rész után kicsit beleuntunk az orkokba és elfekbe, és úgy gondoltuk, itt az idő, hogy valami mást csináljunk; valami igazán őrült sci-fi játékot! Így született a Starcraft. Most pedig lassan ismét ott tartunk, hogy két Warcraft-epizód után vagyunk..."

Reméljük Kerrigan vissza fog térni

> *"A mi tippünk: a Diablo 3-at a 2005-ös, a StarCraft 2-t pedig a 2006-os E3-on jelentik be. Drukkoljatok ti is!"*

Diablo 3?

Bár a Lord of Destruction fináléjára már gyakorlatilag a Diablo-univerzum összes gonoszát többszörösen feltrancsíroztuk, felnégyeltük és atomjaira bomlasztottuk, az ilyen apróságok sosem szokták zavarni a játékfejlesztőket abban, hogy vidáman folytassák a sikerjátékaikat (legfeljebb nem közvetlen folytatást, hanem előzményeket kapunk). Diablo-folytatásra utal Bill Roper nyilatkozata, ami szerint többek között azért lépett ki a Blizzardtól, mert nem hagyták kibontakozni a kreativitását, és már unta, hogy ugyanazt a témát kell újra és újra felmelegítenie. David Brevik, a Blizzard North elnöke, a Diablo kitalálója egyenesen úgy búcsúzott távozásakor, hogy „...kívánom a legjobbakat a kollégáknak, és remélem, a távozásunkat nem sínyli meg a csapat, mert nagyon szeretnék minél előbb újra Diablózni!". A híres-hírhedt 1.10-es patch hosszas készítése, tesztelése is elképzelhető, hogy egyfajta kísérletezgetésként szolgált a Diablo 3 készítéséhez.

Warcraft 4?

Ez a lehetőség még pletyka-szinten sem merült fel igazán a rajongói közösségben (pedig igazán élénk fantáziájú figurák osztják ott az észt). Logikusnak tűnik, hogy a Warcraft-sorozat a World of Warcraftban és kiegészítőiben folytatódjon – főleg a Warcraft-MMORPG elképesztő sikerének tükrében! Amerikában az első napon elfogyott a teljes, 250 000-es kiszállított készlet, a Blizzard szerverparkja rogyadozik a játékosok rohamai alatt, Európában a várakozás kezd hisztériává fokozódni (a legnagyobb német online áruházhoz lapzártánkig csak a gyűjtőknek szánt speciális kiadásból 12-szer annyi előrendelés futott be, amennyit kapni fognak jövő év elején, az európai megjelenéskor).

Új játék régi világban?

A két legutolsó Blizzard-bejelentés (a Starcraft: Ghost és a World of Warcraft) ilyen volt: végy egy régi, a rajongók által imádott világot, és használd fel egy új játékstílus környezeteként. Adná magát, hogy a sorban harmadikként a Diablo világa is megkapja a maga mellékszálát. Vajon milyen játékstílus illeszkedne ebbe a sötét fantasy világba? A lehetőségek szinte határtalanok, de mivel ezen a területen csupán az élénk fantáziájú rajongók ötleteire támaszkodhatnánk, inkább nem tippelünk.

Valami egészen új?

Ez az, ami egyszerre igen valószínűtlen, és nagyon is elképzelhető. Valószínűtlen, hiszen a rengeteg kulcsembert veszített cég sok sebből vérzik (vagy legalábbis a részvényesek azt hihetik, hogy sok sebből vérzik, ami egy tőzsdén jegyzett cégnél gyakorlatilag ugyanazt jelenti). Nem éppen ideális az idő a kísérletezgetésre, bizonyítani kell, hogy a cég továbbra is életképes, sőt ereje teljében van; erre pedig ideális lenne valamelyik régi játék folytatása, ezzel a milliónyi rajongó óhajának kiszolgálása. Másrészről viszont a Blizzard mindig is hajlamos volt éles váltásokra, és a játékvilág meghökkentésére, gondoljunk csak a Starcraft, a Warcraft Adventures (béke poraira), a World of Warcraft, vagy a Starcraft: Ghost bejelentésére. Ráadásul gondoljunk csak bele, mennyire kiéhezett lehet már az újításra az a csapat, ami a Warcraft 1 óta (több mint tíz éve) RTS-eket, vagy a Diablo 1 óta (több mint nyolc éve) akció-RPG-ket készít!

A Blizzard-utódok

A 2003-ban kicsúcsosodott nagy elvándorlás során több mint 30 fejlesztő hagyta el a legendás kaliforniai stúdiót – elsősorban a North részleget érintette a népvándorlás, de az Irvine városában található központot is érzékeny veszteségek érték. Az első csapatos kiugrás még '97-ben történt, amikor három Diablo-fejlesztő (Isaac Garner programozó, Patrick Thougas grafikus, és Ben Haas designer-projektvezető) lépett ki, megalakítva a Click Entertainmentet. A csapat első játéka, a szamurájos Diablo-klón Throne of Darkness aránylag csendben tűnt el a süllyesztőben. A srácok később megpróbálkoztak egy online verekedős játékkal, de sosem fejezték be, a cég csődbe ment.

Két év múlva újabb trió – Dan Liebgold programozó, Eric Flannum grafikus, és James Phinney producer – lépett ki, és csatlakozott az éppen a Sacrifice-t ké-

szító Shiny csapatához. Ma már tudjuk, hogy ez sem volt nyerő húzás, a szuperjátékként beharangozott program nem zavart sok vizet. Őket követte Andrea Pessino programozó, és Ru Weerasuriya, a Cinematics csapat vezetőjének távozása, akik a PS2-n kisebb istenségnek számító Naughty Dog szakadár fejlesztőivel álltak össze, hogy megalapítsák a Ready at Dawn stúdiót. A sokszínű, nemzetközi csapat (Andrea olasz, Ru Sri Lanka-i származású, de Svájcban nőtt fel, a harmadik alapító, Didier Malenfant francia – ráadásként van egy magyar programozójuk is!) jelenleg Sony PSP-re fejleszt.

Még három kisebb jelentőségű „dezertálásról" kell említést tennünk, mielőtt rátérnénk az igazi nagyokra: a Millar-testvérek, Chris és Ron (grafikus és designer) idén igazolt át a Lionheadhez (jelenleg a Black & White 2-n dolgoznak), majd Allen Adham, a Blizzard egyik létrehozója lépett ki – ő nem is maradt a játékiparban, pénzügyi tanácsadó céget alapított. Most pedig lássuk a Blizzard „törvénytelen gyermekei" közül az igazán veszélyes trónkövetelőket…

Balról jobbra: Grath sámánja, Chris harcosa, e duó következő áldozata

Flagship

Erich és Max Schafer és David Brevik, a Blizzard North alapítói, valamint Bill Roper, aki a Blizzard „arca" volt egy évtizeden keresztül, tavaly szeptemberben jelentették be, hogy kilépnek a cégtől, és Flagship néven új stúdiót alapítanak San Franciscóban, összesen 11 ex-blizzardos kolléga részvételével. A meglepetések sorát folytatva bejelentették, hogy akció-RPG játékot fejlesztenek, nagyon erős multiplayer móddal (de nem MMORPG-t), Warhammer-szerű sötét technofantasy környezetben – a kiadójuk pedig a PC-s piacon abszolút kezdőnek számító japán konzolóriás Namco. Roper szerint a játékuk „élesen elkülönül az eddigi Blizzard-programok mindegyikétől, ugyanakkor a rajongók úgy fogják érezni, mintha egy régi jó barátjukkal találkoznának újra." A további részletekről beszéljen a legilletékesebb, Mr. Roper!

PC Guru: Mit gondolsz, mi volt az egyedi dolog, ami a Blizzardot legendává tette a játékosok szemében?
Bill: Azt hiszem, az a hozzáállás, hogy ragaszkodunk minden olyan játékelemhez, ami szórakoztatóvá teszi a játékot, viszont kérlelhetetlenül kidobunk minden mást a játékból. A játékélmény a lényeg, minden mást – legyen az technológiai hókuszpókusz, grafika, vagy bármi – fel lehet és kell áldozni ennek érdekében. Egyszerű alapelvnek tűnik, mégis meglepően kevesen vannak a játékiparban, akik képesek betartani…

PC Guru: A Flagshipnél is átveszitek ezeket a jellegzetességeket?
Bill: Természetesen! A Flagship olyan, mint egy nagy család, csak most végre a kiadónkkal is jól tudunk együtt dolgozni…

PC Guru: Melyik a kedvenc Blizzard-játékod?
Bill: Úgy látom csak nem tudok kibújni ez alól a kérdés alól (nevet)… Legyen mondjuk a Diablo 2, végtére is az hozott össze a feleségemmel is…!

PC Guru: Tartod a kapcsolatot a régi blizzardos kollégákkal?
Bill: Természetesen, sokszor dumálunk, szoktunk közös kajálásokat szervezni... Attól, hogy kiléptem, még a barátaim maradtak a blizzardosok, vagy akár a castawayesek.

PC Guru: Szerinted bejelenti a Blizzard a Diablo 3-at, vagy a Starcraft 2-t a nem túl távoli jövőben?
Bill: Nem szeretném, ha pletykák indulnának el akár csak egy félreérthető szavamból, ezért csak annyit mondok: nagyon remélem!

PC Guru: Mikor tudhatunk meg részleteket a Flagship első játékáról?
Bill: Ha minden jól megy, a 2005. évi E3-on!

Castaway

A Castaway csapatát (a szó jelentése „hajótörött", érdekes ezt párhuzamba állítani a Flagshippel, ami „zászlóshajót" jelent…) 2003 júliusában alapította Michael Scandizzo, a Blizzard North egyik vezető programozója. Nyolc kollégáját vitte magával az új csapatba, ahol új akció-RPG-t készítenek, ami valószínűleg a 2005-ös E3-on fog bemutatkozni a közönség előtt. Mike szavait idézve a játék „ugyanazt a közönséget szólítja meg, amit az eddigi Blizzard-játékok", ráadásul a világ legnagyobb kiadója, az Electronic Arts állt a projekt mögé, ami azt valószínűsíti, hogy valami igazán nagy durranás készülődik Redwood Cityben, a Castaway-főhadiszálláson. A továbbiakról maga Mike, a nagyfőnök beszél, aki örömmel állt a PC Guru rendelkezésére (nagy trükkösen ugyanazokat kérdeztük tőle is, mint Billtől).

Gyengülő pozíció?!

A Blizzard a francia médiaóriás Vivendi tulajdonában van. Az anyacég hosszú évek óta küszködik anyagi problémákkal, a Blizzardot is tartalmazó interaktív részleg eladása is újra meg újra napirendre kerül (nem kevés feszültséget teremtve ezzel a fejlesztőcsapatban). Amikor idén januárban a vállalat 14 milliárd dollárért eladta teljes szórakoztatóipari divízióját, meglepetésre a cégvezetés úgy döntött, a Blizzardot megtartja magának. Pénzügyi elemzők szerint a dezertálások kb. 100 millió dollárral csökkentették a Blizzard piaci értékét...

PC Guru: Mit gondolsz, mi volt az a különleges dolog, ami a Blizzardot legendává avatta a játékosok szemében?
Mike: A Blizzardnál nincsenek a fejlesztőknek szigorúan megszabott munkakörei – persze egy grafikus sosem fog nekiállni hirtelen programozni, de bárki, akinek támad egy jó ötlete, bedobja a közösbe, és ezt senki nem veszi a munkájába való kéretlen beleavatkozásnak! Mindenki abszolút elkötelezett az irányt, hogy a lehető legjobb játékot készítse el a csapat. A Blizzard sosem félt áttervezni, vagy kidobni dolgokat a játékaiból, akár több év fejlesztés és javítgatás után sem, ha kiderült, hogy az nem illeszkedik a játékba, vagy másképp megoldva szórakoztatóbb lenne. Ez a hozzáállás vezet ahhoz, hogy a Blizzard ugyan soha életében nem tartott még be egyetlen határidőt sem, de mindig tökéletesre polírozott, magas színvonalú játékot adott ki a kezeiből.

PC Guru: A Castawaynél is átveszitek ezt a munkamódszert?
Mike: A Castaway szenvedélyes játékosokból áll, és csak olyan játékot vagyunk hajlandók készíteni, amivel mi magunk is szívesen játszunk. Játékegyensúly, aprólékos kidolgozottság és játékélmény mindenek felett!

PC Guru: Melyik a kedvenc Blizzard-játékod?
Mike: Ez nehéz kérdés, hiszen mindegyik Blizzard-játékkal rengeteget játszottam, és mindegyiket imádom... A szívem csücske azonban mindig is a Diablo 2 volt, a fantasztikus változatosság, az állandó akció, és a kooperatív multiplayer mód miatt.

PC Guru: Tartod a kapcsolatot a régi blizzardos kollégákkal?
Mike: Természetesen, nagyon sok barátom van a Blizzardnál. Tegnap például az egyik blizzardos ex-kollégámnál vacsoráztam, aztán hajnali ötig Halo 2-ztünk, és megtárgyaltuk az élet nagy kérdéseit; például hogy miért öltözik Sarah Michelle Gellar a mai napig úgy, mint Buffy, a vámpírok réme...

PC Guru: Mit gondolsz, bejelenti a Blizzard a Diablo 3-at, vagy a Starcraft 2-t a nem túl távoli jövőben?
Mike: Nagyon remélem! Imádtam a Diablo 2-t és a Starcraftot is, óriási élvezet lenne bármelyik folytatásával játszani. Másrészről viszont nagyon izgalmasnak tartanám, ha a Blizzard valami teljesen új területre merészkedne...

PC Guru: Mikor tudhatunk meg részleteket a Castaway első játékáról?
Mike: Erre sajnos még sokat kell várnotok... Felesleges lenne most elárulnom dolgokat, mert a fejlesztés korai szakaszában annyit változnak a játékok, hogy a végleges változat néha abszolút nem is hasonlít arra, amiből kiindult az egész.

ArenaNet

Az ArenaNet csapatát 2000 márciusában alapította három, Blizzardtól kilépett programozó: Mike O'Brian, Patrick Wyatt és Jeff Strain – a cég ma a koreai MMORPG-óriás, az NCSoft tulajdonában van. A trió legfontosabb munkája a Blizzard berkeiben a Battle.net felépítése volt, ezenkívül az ő nevükhöz fűződik a Warcraft 3 és a World of Warcraft grafikus motorja, a Starcraft, a Warcraft 2, és a Diablo hálózati kódja. Míg a Flagship és a Castaway Diablo-fronton intéz támadást a Blizzard ellen, addig az ArenaNet a World of Warcraftnak kíván konkurenciát állítani jövő évben megjelenő fantasy MMORPG-jével, a Guild Warsszal. A csapatban kalandozást és a klánok közti háborúskodást a középpontba állító, manga-fantasy stílusú, csodaszép grafikájú játék legfőbb újítása, és vonzereje, hogy a hasonló stílusú programokkal szemben itt nem kell havidíjat fizetnie a játékosoknak! No, azért nem fenékig tejfel az élet a Guild Wars-játékosok számára sem, ugyanis szinte havi rendszerességgel fognak megjelenni újabb, pénzért letölthető kiegészítők a játékhoz, amik nélkül a karakterük óhatatlanul is lemarad a versengésben... A bétateszt már hónapok óta zajlik (mi is belekóstoltunk, és határozottan tetszett a játék), a megjelenés jövő március környékén esedékes.

> ***"A Blizzard legújabb játéka, a World of WarCraft minden idők legsikeresebben induló online RPG-je lett"***

Merre tart a hóvihar?

Mivel úgy tűnik, a 2005-ös E3-on a Flagship és a Castaway is bemutatja az új játékát, a Blizzardnak is muszáj legkésőbb jövő májusban felfedni a lapjait. A PC Guru tippje Diablo 3 a Blizzard North-tól (ami minden idők legdurvább konkurenciaharcát fogja jelenteni a két szakadár csapat hasonló stílusú játékaival szemben), utána Starcraft 2 a „sima" Blizzardtól, majd egy Diablo-világban játszódó nem-RPG játék (ez lenne a csapatösszevonás miatt átmenetileg leállított projekt) – utóbbi kettő 2006-ban, illetve 2007-ben. A próféta szóljon belőlünk!

Hancu

Szivárvány, negyedszer

Rainbow Six 4

fejlesztő ubisoft montreal kiadó ubisoft web www.ubisoft.com

i A Ubisoft Montreal a francia bázisú kiadó legfontosabb, legnagyobb fejlesztőcsapata, ahol az elmúlt néhány évben olyan sikerjátékok készültek, mint a Splinter Cell, a Prince of Persiák vagy éppen a Rainbow Six 3. Ma többek között a King Kongon, a következő Splinter Cellen, valamint a konzolos Far Cry Instinctsen dolgoznak.

Noha a kiadott játékok száma, vagy nyereség szempontjából a Ubisoft nem számít a legnagyobb kiadók közé, az elmúlt két-három évben nyújtott teljesítményükkel hatalmas rajongótábort szereztek. Az új Prince of Persia-játékok, a Far Cry és a Beyond Good & Evil mellett ezt leginkább a Tom Clancy nevével fémjelzett programjaiknak köszönhetik. Nem véletlen, hogy ezek mindegyikének készül a folytatása, a Ghost Reconnak a második, a Splinter Cellnek a harmadik, a Rainbow Sixnek pedig már a negyedik része jelenik meg 2005 tavaszán.

Új korszak

Mivel lehetnek olyanok, akik számára ismeretlen a Rainbow Six-sorozat, röviden foglaljuk össze számukra, milyenek is voltak az eddigi részek. Két különálló, egyenként négy főből álló terroristaelhárító brigád felett rendelkező parancsnokként kellett osztagunkat irányítva megoldani a különböző helyzeteket (a túszejtéstől kezdve a bombahatástalanításig mindent átélhettünk már a sorozatban – az első rész egyik küldetésében a bős-nagymarosi vízlépcső felrobbantását akadályozhattuk meg). Bevetés előtt órákat lehetett eltölteni a küldetés megtervezésével, ahol – meglehetősen barátságtalan kezelőfelületen – a terület alaprajzán mi magunk tervelhettük ki útvonalunkat. A harc izgalmas, és meglehetősen realisztikus volt, nem önfeledt lövöldözésből, hanem fedezékek kereséséből, taktikus gondolkodásból állt.

A fentiekből nem sok minden marad meg a negyedik részre, és ennek az az oka, hogy immár párhuzamosan készül PC-re és konzolokra a játék (nem igazán tudunk haragudni ezért a Ubisoftra, hiszen PS2-n és Xboxon sokkal nagyobb eladásokkal számolhatnak), és minden túlbonyolított, barátságtalan dologtól meg kellett szabadítani a játékot. Az új részben már csak egy négyfős csapatunk van, ráadásul az akció megtervezésével sem nekünk kell pepecselnünk. Ez több ok miatt van így, az egyik a realizmus (elvégre nem a kommandós, hanem a ranglétrán felette álló stratégiai tiszt dolgozza ki a terveket), a másik az, hogy a cseppet sem felhasználóbarát tervezőmenü sokakat elriasztott, harmadrészt pedig azért, mert a Rainbow Six 4 hangulata, játékmenete is más, mint az eddigiekben volt.

Eddig mindig volt előttünk tizenegynéhány, csak a gyenge történet által összefogott küldetés, amelyeket sorrendben kellett teljesíteni. Ugyan itt is 16 különálló missziónk lesz, azonban csak az elsők követik a „terrorhelyzet-terrorhelyzet után" sémát. Ezúttal ugyanis nem csak a nanovírusokkal fenyegető őrült tudós csapataival kell leszámolnunk, de egy régebbi ellenlábasunk is feltűnik a színen, aki nem Amerika, vagy a világ ellen küzd, hanem kifejezetten a Szivárványkommandót, és főleg annak vezérét, Ding Chavezt akarja kikészíteni. Ezért aztán lesz olyan helyszín bőven, ahol csapda vár minket, és terroristairtás helyett mentenünk kell az irhánkat. Egy algériai küldetésben (egyébként az egész világot bejárjuk majd Franciaországtól Kanadáig, Dél-Afrikától Hollandiáig) például egy romos faluból kell a labirintusszerű utcákon, ellenfeleink folyamatos támadása közepette kijutnunk, de

> **"A negyedik rész óriási változásokat hoz a sorozatba, remélhetőleg ezek jól fognak elsülni"**

Tell Vilmosnak érzem magam

Az oszlopokért nem vállaljuk a felelősséget, a hullákért igen

Tom Clancy

A '47-ben született Thomas Leo Clancy Jr. másfél évtizedig élte a biztosítási ügynökök unalmas életét, mígnem egy nap úgy döntött, politikai krimi írására adja a fejét. Első regénye, a Vadászat a Vörös Októberre, 1984-ben jelent meg, és azonnal meghozta számára a világhírt. Innentől aztán nem volt megállás, jött a Férfias játékok, a Végveszélyben, a Szivárványkommandó – s a világ lassan Stephen Kinggel kezdte egy szinten emlegetni Clancy nevét.

Clancy történeteinek legfőbb erénye a hitelesség: úgy képes a való világbéli konfliktusokat a maga szájíze szerint továbbgondolni, és történetet szőni köréjük, hogy az emberben folyton ott van az „ez akár a valóságban is megtörténhetne" érzés. A szeptember 11-i merényletek alapötlete, az eltérített, majd felhőkarcolóknak irányított utasszállító gépek motívuma már a '94-es Debt of Honor című regényében megjelent (és később, a '96-os Executive Ordersben újra)... Mindig aktuális problémákkal foglalkozik, a krimi és a thriller határmezsgyéjén egyensúlyozó írásaiban egyedülálló feszültség és izgalmak vegyülnek.

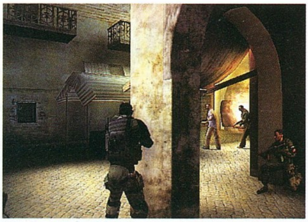
Nem nevezhető túl termékeny írónak: az elmúlt húsz évben mindössze 14 regénye jelent meg (legtöbbjük magyarul is elérhető), ezekből négy a mozivásznon is megelevenedett. A műveit összekötő kapocs Jack Ryan illetve John Clark CIA-ügynökök személye, akik egy kivételével mindegyik Clancy-regényben feltűnnek fő- vagy mellékszereplőként.

Ma, 58 évesen Tom Clancy a legjobban fizetett bestseller-írók egyike: a Penguin kiadó nemrégiben 97 millió dollárt fizetett neki két regénye, valamint az abból készült multimédiás kiadványok, filmek és tévésorozatok jogaiért. '96-ban megalapította a Red Storm játékfejlesztő stúdiót, ami ma a Ubisoft részeként működik (másik hobbija az amerikai foci: pár éve meg is vette a Minnesota Vikings NFL-csapatát). Bár Clancy neve olyan játékok renoméját javítja, mint a Splinter Cell, a Rainbow Six, vagy a Ghost Recon, a sztorik fésülgetésén kívül bevallottan nemigen vesz részt a játékok fejlesztésében.

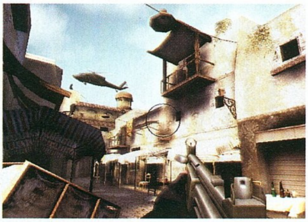
lesz olyan pálya is, ahol egyik társunkat foglyul ejtik, és később őt kell kiszabadítanunk.

Szivárványharcosok

Ami a társakat illeti, most már nem csak az általuk cipelt felszerelésben fognak különbözni: mindnek kidolgozott személyisége lesz, ami a folyamatos rádiózás közepette azonnal fel is fog tűnni. Minden küldetésben tíz társ közül kell választanunk hármat, akik velünk fognak jönni – ez alól kivételt jelentenek azok a szintek, amikor kizárólag Dieter Webert, a Szivárványkommandó mesterlövészét irányíthatjuk. Ez összesen hatszor fog előfordulni, ilyenkor Dieter egy toronyból, vagy a háztetőkről fedezi bajtársait, megtisztítva az előttük álló utat. Társaink között – ahogy az a Ghost Reconban is



■ Mindjárt kitör a hátbatámadás



■ Reméljük az egy baráti helikopter

– lesznek robbantási szakértők, szanitécek és mesterlövészek is, mindig rajtunk múlik, mikor kit választunk (ebben segítségünkre lesznek a helyszínről készült műholdas felvételek és titkosszolgálati információk tömkelege). Parancsainkat mindenféle menü, vagy a játék leállítása nélkül adhatjuk ki, akár az egér jobb gombjával. Ha egy használható tárgyon, pl. ajtón megnyomjuk, felugranak a lehetséges opciók; ebben az esetben az óvatos behatolástól a betörés és azonnali gránátozás kombinációig bezárólag. De irányíthatunk akár a hangunkkal is! Mikrofonos fülhallgatóval saját magunk is kiadhatjuk – angolul természetesen – a parancsainkat; ez már működött a harmadik rész Xbox-verziójában, és hatalmas élményt jelentett szóban kommandírozni beosztottjainkat!

Nem csak a mi társaink estek át fejlődésen, de az ellenfél is. Az első néhány küldetésben mindössze lepusztult arzenálú felkelőkkel, „spontán terroristákkal" lesz dolgunk, akik mindenféle kiképzés nélkül, az első kezük ügyébe akadó fegyverrel támadnak ránk. A második lépcsőfokot a már valamivel szervezettebb, jól felszerelt, szinte már katonának nevezhető ellenfelek képzik. A játék utolsó negyedében fogunk összeakadni a hozzánk hasonlóan a legmodernebb fegyverekkel és kiegészítőkkel felszerelt speciális osztagokkal, akik ördögien használják ki pályaismeretüket – mintha egy másik játékos által vezetett kegyetlen csapattal állnánk szemben.

Tömeges mészárlás

A Rainbow Six-sorozat mindig is igen népszerű volt a multiplayer játékok között, és ez most sem lesz másként, rengeteg új játékmódot kapunk a megszokott TDM, kooperatív és Mission módok mellé legalább három újat kapunk, melyek a Lone Rush, Terrorist Hunt, és Infiltrator névre hallgatnak. A két konzolos verzió exkluzív multiplayer játékmódokkal fog rendelkezni, PS2-n az elit zsoldosok bőrébe is bebújhatunk, Xboxon pedig RPG-szerűen fejlesztett karakterünk lehet, aki a sikeres online harcok után pénzt kap, amivel új ruhákat, fegyvereket, páncélokat és kütyüket vehet magának. Egyelőre nem tudni, PC-re melyik változat jut el (titokban azt reméljük, hogy mindkettő).

■ Ez ám a stabil fedezék!

Nem kell elkeseredni az első, nem igazán látványos képek láttán, ezek ugyanis a Red Storm által készített PlayStation 2-verzióból származnak. Ez jószerivel csak a pályákban és a használható felszerelési tárgyakban lesz azonos a PC-ssel, egyébként mi sokkal szebb helyszínekre, az itt látottnál jóval több tereptárgyra és kidolgozottabb karakterekre számíthatunk. Az mindenesetre már most látszik, hogy a pályák az eddigieknél sokkal méretesebbek lesznek, ráadásul néhány új effektet is megfigyelhetünk. A tájat például már a védőszemüvegünkön keresztül látjuk, ami adott esetben vizessé válhat, bepárásodhat, de akár be is repedhet. Az éjjellátó effektjét a Splinter Cell Chaos Theoryból veszik át, legújabb kütyünk, a mozgásérzékelő pedig állítólag sosem látott, igen látványos módon mutatja meg mocorgó ellenfeleinket. A fizika is új elem a Rainbow Sixben: rengeteg tereptárgyat szétlőhetünk, ráadásul a karakterek is a találat helyének megfelelően esnek össze. Ha ez még nem lenne elég, négy új fegyver is helyet kap a programban, ami ugyan elsőre csak az elvakult fegyvermániásokat tüzelheti fel, de ha elmondom, hogy ebből egy a kés, a egy pedig a kézi ajtótörő, másoknak is rengeteg újonnan elérhetővé váló taktika juthat eszébe...

Bár a képek talán lelombozónak tűnhetnek, nem szabad aggódni, a Ubisoft Montreal sokszor bebizonyította már, hogy PC-n fantasztikus grafikát képesek megjeleníteni. A sokkal intenzívebbnek, de továbbra is taktikusnak tűnő játékmenet pedig minden Rainbow Six-rajongót megnyugtathat; a negyedik rész még jobb lesz, mint az eddigiek!

Grath

\+ A rengeteg kisebb-nagyobb új ötlet, valamint az új multiplayer-módok fantasztikus játékot ígérnek.

– A PC-s verziót még nem láttuk - így csak remélni tudjuk, hogy jóval szebb lesz, mint a PS2-es verzió.

Összességében:

A Rainbow Six-formula lényegében nem változik, de mégis sokkal változatosabb, érdekesebb játékmenetre számíthatunk

Titokzatos helyeken

Area 51

fejlesztő midway austin **kiadó** midway **web** www.midway.com

A Midway új stúdiója az év elején még az Inevitable Entertainment nevet viselte, majd a kiadó sok hónapos együttműködés után felvásárolta őket. A fejlesztők eddig befejezett munkái között nem találunk kiemelkedőt – a The Hobbit különböző verziói, illetve egy PS2-tes Tribes átirat fűződik eddig nevükhöz –, de a cégnél nagy tehetségek dolgoznak, akikhez nemrég csatlakozott a legendás John Romero is.

A misztikus környezettel vagy történettel megáldott filmek, sorozatok és játékok töretlen népszerűségnek örvendnek. A bevallottan az X-Aktákból táplálkozó Deus Ex, a System Shock, és a F.E.A.R. után újabb összeesküvés-elméletes, ufós játék áll kotyvasztás alatt, méghozzá az ilyen témában igen tapasztalt Midway háza táján. Az óriáskiadó szerencsére egyre több konzolos sikerét jelenteti meg PC platformon is, így a horrorjáték Suffering és a következő számban bemutatásra kerülő Psi-Ops után jövő tavasszal a legendás amerikai kutatóbázison játszódó, misztikus Area 51-nek is elkészül a számítógépes változata.

X-Files: the Game?

A játék alapvetően mészárolós FPS-nek tekintendő, és bár nem hoz forradalmi újítást a stílusba, innen-onnan összecsipegetett és jól összegyúrt játékelemeinek köszönhetően igen hangulatosnak ígérkezik. Van benne mindenből egy kicsi, ami sikeres volt az elmúlt években a Halótól kezdve a Deus Exen át egészen az Aliens vs. Predatorig.

A helyszín mérsékelten meglepő módon a valóságban is létező, titokzatos 51-es terület valahol az arizonai sivatag mélyén. Itt található minden misztikus, természetfeletti és földön kívüli ügy katonai kutatóbázisa, amit persze az amerikai kormány teljes mellszélességgel tagad. Ahogy az ilyen játékokban lenni szokott, egy titokzatos vírusnak köszönhetően a területen elszabadul a káosz, minek hatására lezárják a teljes létesítményegyüttest. Az ügy pontos felderítésével természetesen ki mást bíznának meg, mint a Nemzetvédelem HAMZAT (Hazardous Materials) divízióját, melyet pont az ilyen különleges ügyek precíz kezelésére képeztek ki, és melynek Ethan Cole néven mi magunk is a tagja vagyunk.

A vérprofi renderelt nyitóanimáció után csapattagjainkkal vállvetve, és a fejhallgatónkból folyamatosan áramló információk által segítve kezdhetjük meg a nyomozást a világ legveszélyesebb épületkomplexumában. Egy ideig társainkkal formációban haladunk, de szép lassan valamennyien áldozatává válnak az épületben lappangó szörnyeknek, vagy a vírus által elváltoztatott és ránk támadó embereknek, esetleg a ravasz csapdáknak. Emellett hamarosan rádiókapcsolatunk is megszűnik, így teljesen magunkra maradunk – instruktorunkat viszont hamarosan egy földöntúli, mégis meglepően barátságos személy (?) váltja fel, aki az Edgar névre hallgat, és akinek megszólaltatásáért nem más felelős, mint napjaink legextrémebb, legbetegebb rocksztárja, Marilyn Manson.

? A Paramount több más játék mellett az Area 51 megfilmesítésének jogát is megszerezte. A főszereplőnek stílusosan David Duchovnyt szeretnék megnyerni.

Ha már a szinkronszínészeknél tartunk, meg kell említenem, hogy a Midway ezúttal különösen nagy odafigyeléssel végzi a játék karaktereihez illő színészek kiválogatását. Több nagy név is megtalálható lesz a stáblistán, hazánkban David „Mulder ügynök" Duchovny lehet leginkább ismerős, aki a XIII után ebben a játékban is a főszereplő hangját szolgáltatja. A hangokhoz hasonlóan az eddig hallottak alapján a zene is ígéretesnek tűnik, igazi élénk, dinamikus, techno-beütésű aláfestés fokozza majd a hangulatot nyomozásunk közben.

A nemzetközi helyzet fokozódik

Talán nem lövök le túl nagy poént, ha elárulom, hogy a lappangó vírus bizony minket is megfertőz majd, minek folytán fokozatosan elkezdünk majd átalakulni, mutálódni (a legutóbbi PC-s Midway-játékban, a Sufferingben is volt valami ilyesmi). A

várható negatív hatások mellett természetfeletti képességekkel is gazdagodunk majd, bár ezekről sok mindent még nem lehet tudni. Különböző bogárféleségeket szabadíthatunk rá ellenfeleinkre, elszívhatjuk életerejüket, illetve speciális karmainkkal egy suhintással végezhetünk velük – a további nyolc képességet egyelőre még homály fedi. Hasonlóan hiányosak az információink a fegyverekkel kapcsolatban is. Tizenöt különböző gyilkoló eszköz áll majd rendelkezésünkre, melyek egyik része emberi, másik fele földön kívüli eredetű. Az alap pisztoly, sörétes puska, gépfegyver arzenál (mindkét kezünkbe felvehetünk egyet-egyet belőlük) mellett egy érdekesebb kütyüről is szó esett, mely a kilőtt lézernyaláb-féleségeket vissza-

Küldhetik a takarítóbrigádot

Orvoscsapatunk kitűnően ért a vírusok okozta elváltozások eltávolításához

pattintja a falról, ezáltal könnyedén leszedhetjük a rejtőzködő, fedezékbe vonult ellenfeleket.

Oké srácok, ki legyen az első?

A történet szép lassan fog kibontakozni a nyolc nagyobb területre osztott helyszínen, előrehaladtával pedig fény derül Amerika csaknem valamennyi piszkos ügyére. Részletesen megtudhatjuk, mi is történt a '47-es ufótragédiakor, fény derül a hidegháború alatt folytatott kísérletekre, sőt a holdra szállás kulisszatitkaiba is betekinthetünk. A végső cél természetesen a vírus megállítása, mielőtt még túlságosan eluralkodna bennünk és rászabadulna az egész emberiségre.

Gyanús hallgatás

Az igazat megvallva a rendelkezésre álló információk alapján ebből a játékból még bármi lehet. Gyanúsan hallgatnak a készítők a mesterséges intelligenciáról, a játék hosszáról, és a speciális képességek részleteiről is. A titkolózás lehet negatív és pozitív előjel is, ahogy a projecten munkálkodó John Romero neve is eredményezhet bármit – már csak a Doom és Daikatana különbségre gondolva is. Hasonló aggodalomra adhat okot a játék elsődleges konzolos mivolta, bár a megjelent pár videó alapján a saját motor által generált grafikával semmi probléma nem lesz, az Area 51 PC-n is lazán megállja majd a helyét.

Greg5

A valódi 51-es körzet

Bár tényleg hatalmas titkolózás övezi, a sok film- és játékfeldolgozás pedig a végletekig misztifikálta, az Area 51 egy valóban létező katonai-, légi- és kutatóbázis. Las Vegastól mintegy százötven kilométerre, északra található, és már a huszadik század közepe óta működik kutatóközpontként. Állítólag ide szállították az Új-Mexikóban 1947. július 12-én bekövetkezett „ufóbaleset" után hátramaradt idegen holttesteket és űrhajódarabokat, amiket azóta is vizsgálnak. A létesítményben nukleáris kutatások és új katonai eszközök fejlesztései is folynak, a hidegháború alatt pedig speciális fegyverek kikísérletezésére és tesztelésére került sor. Minderről persze nem tudhatunk semmi biztosat, mert az amerikai kormány egészen 2000-ig még a kutatóbázis létezését is tagadta! Ha hiszünk az összeesküvés-elméletek kidolgozóinak, itt került sor a földön kívüliek és az emberiség közötti békés kapcsolatfelvételre és tudáscserére is...

\+ A Midway mostanában jó játékokat készít, és az Area 51 is igen hangulatos lehet.

– Sok a kérdőjel, reméljük, nem szúrják el a játékot.

Összességében:

Hangulatos, földön kívüli és horror elemekkel operáló FPS-nek ígérkezik. Még bármi lehet belőle.

A Második Birodalom

Empire Earth 2

fejlesztő mad doc software **kiadó** vivendi universal **web** www.empireearth.com

A Mad Doc Software-t Ian Lane Davis, az Activision egyik legjobb programozója alapította 1999-ben. Az eleinte mindössze négy kóderből álló csapat az Activision játékaiba segített be, majd a Looking Glass jó néhány fejlesztőjével kiegészülve igazi stúdióvá alakultak. Eleinte csak kiegészítőket gyártottak (például a Dungeon Siege-hez, a Wolfensteinhez vagy éppen az első Empire Earth-höz), az Empire Earth 2 az első önálló játékuk.

Biztos, hogy rengeteg dolog miatt marad emlékezetes a stratégiakedvelő játékosok szempontjából a 2004-es esztendő – elképesztő mennyiségű RTS között mazsolázhattak, mazsolázhattunk. Kora nyáron kezdődött a roham, amikor a magyar Stormregion által fejlesztett Panzers páncélosai dübörögtek végig a monitorokon, utánuk masíroztak a Warhammer 40 000 és a Middle-Earth orkjai, az Exigo szörnyű teremtményei és a Rome légiói. A valósidejű stratégiák megszállottjainak azonban nincs okuk aggodalomra, ugyanis a jövő év is kitűnő RTS-eket fog hozni – köztük elsőként, februárban érkezik az Empire Earth 2.

Monumentális alkotás

Az Empire Earth első része valószínűleg minden idők legmonumentálisabb RTS-e volt: egész civilizációkkal lehetett évezredeken keresztül harcolni benne. Ebben a tekintetben a játék nem akar lemaradni az elődjétől, itt is gigászi felhozatallal számolhatunk. Az emberiség történelmének 12 000 évét harcolhatjuk végig (legkésőbb 2230-ban fejezzük be pályafutásunkat) összesen 14 civilizációval, a hadakozáshoz pedig több mint 350 egység és majdnem ugyanennyi épület áll rendelkezésünkre.

A játékot fejlesztő Mad Doc tagjai fontos célként tűzték ki maguk elé, hogy úgy bővítsék a játékot, hogy közben mindent megőrizzenek, ami az első részt naggyá tette (mégpedig igen naggyá: kétmillió példányt adtak el belőle világszerte) – így forradalmi változásokra nem kell számítani. Az egyik legfőbb újdonság a koronák megjelenése, melyeket három kategóriában nyerhetünk (gazdasági, katonai és parancsnoki téren), és mindegyik megszerzése új vezetőt, parancsnokot is biztosít civilizációnk számára (az időleges bónuszok mellett). A vezetők leginkább a Warcraft 3-ban látott hősökhöz hasonlítanak: nagyhatalmú, különálló egységekként funkcionálnak, mindegyikük speciális tulajdonságokkal rendelkezik. A koronák elnyeréséhez vezető út meglehetősen egyértelmű: a katonaiért tömegével kell megsemmisíteni az ellenséges egységeket, gazdaságiért nekünk kell a legtöbb nyersanyagot kitermelnünk, míg a birodalmi koronához csak úgy férhetünk hozzá, ha mi építjük a legtöbb falat, épületet, vagy a legtöbb területet vonjuk ellenőrzésünk alá.

Ismert sémák

Mivel az alapok nem változtak, a már jól ismert RTS-beidegződések itt is működnek, vagyis különböző nyersanyagokat kell kitermelnünk, melyek aztán gazdaságunk működését szolgálják. A termelést végző egységek könnyebb irányíthatóságáért külön egységmenedzser menü kapott helyet a játékban, ahol minden egyes nyersanyag-termelést végző egységhez automatizált műveleteket rendelhetünk hozzá, így a folyamatos parancsmegújítás kényszere többé nem nyomja a vállunkat. Az aktuális pálya térképe tartományokra van osztva, melyeket el kell foglalnunk – azaz városközpontot kell építenünk rajta –, hogy az ott található nyersanyag-lelőhelyeket kiaknázhassuk, illetve, hogy ezekre a területekre építkezhessünk. Minden tartomány egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, mely túlmutat a nyersanyagkészleten és az eltérő grafikai jellemzőkön. Az eltérő területeken meghatározott mennyiségű épületet lehet építeni (és bizonyos fajtából is csak meghatározott számút, így nem lehet egy tartományt benépesíteni az egységlimitet növelő lakóházakkal). Így, amennyiben nem akarunk lemaradni az egységgyártásában vagy a fejlődésben, mindenképpen intenzív terjeszkedést kell folytatnunk – a védekező taktika itt nem válik be. Az Empire Earth 2-ben megjelenik egy újfajta nyersanyagtípus is, mégpedig a – korábban a Rise of Nationsben is látott – tudás. Ezt egyetemek építésével tudjunk folyamatosan növelni, majd új egységekre, illetve fejlettebb technológiára tudjuk beváltani.

> **?** Az első EE-t fejlesztő Stainless Steel csapata az Empire Earth után elkészítette az Empires: Dawn of the Modern World című RTS-t az Activisionnek, azóta egy Titan 2 nevű licenszelhető RTS-motoron dolgoznak.

Fontos része a játéknak (és a fejlesztők külön büszkék rá) a diplomácia, ahol lehetséges megállapodások garmadája várja a játékosokat. Minden diplomáciai egyezségnek különböző opciói vannak, ahol megadhatjuk, milyen körülmények között veszítse érvényét, vagy mennyi ideig tartson – így lehetőség van mondjuk egy évtizedig tartó egyezményeket kötni, esetleg olyat, amelyik csak egy meghatározott ellenséges játékos elpusztításáig tart. Meglévő területeket is feloszthatunk

Pirates! a XX. században

Hej, de szép dolog is a vallásháború!

Helikopterekkel szuronyos katonák és mecsetek ellen - ez ám a fair play!

egymás között, partnerünknek jogot adva bizonyos nyersanyagok kitermelésére, vagy építkezésre.

Maga a diplomáciai képernyő nagyon hasonlít a Civilization 3-ban látottra, így amennyiben ember irányította szövetségessel játszunk, a taktikai térképen komplett haditerveket is kidolgozhatunk, melyet lát a partnerünk is (aki képes a már kidolgozott tervet módosítani), így könnyebben tudunk közösen tervezni, nincs szükség hosszadalmas és körülményes tervezgetésre.

"Amíg a Civilization 4 meg nem jelenik, egész jól elleszünk a 12 000 évet felölelő Empire Earth 2-vel"

Csodálatos Föld

Az őszi kemény-RTS felhozatal igen magasra tette a mércét grafika terén, ám e versenyben sem kell szégyenkeznie az Empire Earth 2-nek. Olyan apróságokra is figyeltek a készítők, hogy a technológiai fejlődéssel párhuzamosan változzon, modernizálódjon a kezelőfelület, emellett változatos időjárási szimulációt építettek be a játékba. A különböző területek eltérő klimatikus viszonyokkal rendelkeznek, melyeket három nagy csoportba oszthatunk. A trópusi területeket időről időre monszunok tépázzák meg, a mérsékelt égövi tájakon jégeső tarolhat, míg a sivatagos vidéken homokviharok tombolnak.

Az időjárás nem csak a grafikát hivatott feldobni, hanem kihatással van az egységeinkre is. Vagyis egy viharos területen tartózkodó egység által belátott terület drasztikus mértékben csökken, és a repülőink is rendkívül alacsony hatásfokkal használhatók ítéletidőben – ilyenkor célszerű őket visszahívni a repterekre. Az időjárásról előrejelzést a megfelelő épületek felépítésével kaphatunk; a játékban a modern meteorológus rendszerek ténylegesen megbízhatóbbak, mint az ősi idők jóskunyhói.

Manapság alapkövetelmény egy stratégiánál a kicsiszolt, élvezetes multiplayer játék, így itt is változatos lehetőségek közül válogathatunk. Összesen

Aki ellenem van, megdöglend

kilenc különböző játékmódban mérhetjük össze tudásunkat emberi ellenfelekkel (ezen felül lesz kooperatív mód is), például a Hot Spot nevezetűben, ahol a cél egy bizonyos terület elfoglalása, és annak adott ideig történő megtartása (ez az FPS-ekből ismert King of the Hill helyi változata). Akik nem szeretnének fejlődési fázisokkal vacakolni, azoknak jó hír, hogy a meccs indításánál szinte minden részletre kiterjedően szabályozhatjuk az általunk választott civilizáció tulajdonságait, lehetőségeit. Indíthatunk játékot már maximális fejlettséget elért néppel, így csak a csatára kell koncentrálnunk, de beállíthatjuk, hogy legfeljebb egy vagy két kort lehessen lépni. A győzelmi feltételek beállításának terén is teljes szabadságot kapunk. A már jól ismert „mindenki mindenki ellen" móka mellett választhatunk különleges játékmódokat is, ahol cél lehet például a már említett koronák közül egyet vagy többet csapatosan megszerezni, és megtartani bizonyos ideig.

Az Empire Earth 2 nem lesz forradalmi lépés a stratégiai játékok fejlődéstörténetében, ám nagyszerű időzítése (pont akkor jelenik meg, amikor a többi játékot már mindenki végigjátszotta) és változatosnak ígérkező játékmenete igazi sikervárományossá teszi. Aki Civilization-hangulatú valósidejű stratégiára vágyik, annak kötelező lesz a kipróbálása, legfeljebb az lehet majd kicsit csalódott, aki az első rész után hatalmas újításokra, reformokra vágyik – ez a folytatás ugyanis ilyenekkel nem szolgál.

Barny

\+ A remek alapokat remek újításokkal egészítették ki.

– Akinek az első rész nem tetszett, az valószínűleg most sem fog lelkesedni.

Összességében:

Csak apró fejlesztéseket kapunk, de mivel az alapjáték is jó volt, ez nem feltétlenül probléma.

A német seregek végzetes csapást mérnek a Bantu Birodalom fővárosára

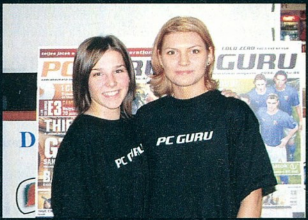
FIFA 2005
Interaktív Világbajnokság

Alig pihentük ki a MOM Parkban megrendezett Medal of Honor játékshow fáradalmait, máris egy új, minden eddigi próbálkozást felülmúló rendezvény, a FIFA VB szervezésébe csöppentünk. A Nemzetközi Labdarúgó Szövetség által kezdeményezett, Xboxon megrendezett világbajnokságra a többi szervezővel együtt igazi sztárokat és két napig tartó fantasztikus show-t ígértünk, de hogy a rendezvény ekkora sikert arat majd, arra a legszebb álmainkban sem számítottunk.

Az első nap

A hatalmas elvárások, és a regisztrált versenyzők mennyiségének (több mint 200-an indultak!) tudatában kis csapatunk egy átalvatlan éjszakát követően szombat reggel 6 órakor gyülekezett a Pólus Centerben, hogy az addigra beüzemelt 30 Xboxon elvégezzük a finomhangolást, és előkészítsük azokat a versenyre. Grath és Flatline gyűrött arcánál csak a rendezvényszervező Max and Future stáb tagjainak eltorzult arckifejezései voltak viccesebbek, mivel őket Imre bá', a Maxosok ura és parancsolója már éjfélre kivezényelte a tett helyszínére, hogy reggel hatra, a „szakemberek" érkezéséig előkészítsék a terepet.
Néhány energiaital és a világ legrosszabb hot-dogjának elfogyasztása után belepasszíroztuk Grath-et a versenybírák hivatalos öltözetének szánt hófehér Electronic Arts-os FIFA-pólóba, majd miután az örök feketébe öltözött habtestű rocker szerkesztőnkön jól kiröhögtük magunkat, feszülten vártuk az eseményt megnyitó két sztárt: Ganxsta Zolee-t és Harsányi Leventét, hogy az általuk játszott nyitómeccs után megnyithassuk az év legnagyobb szabású magyar játékos eseményét.

A két sztár természetesen hozta a formáját, és egymást heccelve ragadták meg a kontrollereket. A vehemens argentin-drukker hírében álló Zolee a



Szia Flatline, helyes a barátnőd!

River Plate, Levente pedig a Bayern München színeiben próbált minél előbb gólt szerezni. A játék elején Levi sorra vezette a támadásait, de az első gólt mégis Zolee lőtte, búskomor hangulatba taszítva ezzel Leventét, aki a gól pillanatától kezdve hitét vesztve küzdött a meccs végéig, tálcán kínálva fel ezzel a győzelmet barátjának.

Mire mindez lezajlott, a Max hostessei mellé befutottak a gyönyörű PC Gurus lányok is, akik a két nap alatt amellett, hogy elosztogattak vagy 800 Gurut, és kitöltettek ugyanennyi kérdőívet, számtalan esetben pózoltak az éppen megjelenő fotósok illetve PC Guru-rajongók előtt, akik egy pillanatra sem tévesztették szem elől Nikit és Noémit. Tíz

Csoportkép a győztesekkel

órára végül elkészült a versenybeosztás és elkezdődtek a vérre menő küzdelmek, amelyeknek célja a legjobb 64 közé jutás volt. Fantasztikus élmény volt nézni a feszült arcokat, a meccsek végén a sportszerű kézfogásokat és az egy szem lány versenyző Őszi Veronika mögött szurkoló tö-

Matthaus és a sztárvendégek

A tét a legjobb nyolc közé jutás

meget, akiknek legnagyobb megelégedésére Veronika bejutott a vasárnap pályára lépő legjobb 64 közé!

A második nap

A reggel 11 órára felsorakozott legjobb 64 játékos tűkön ülve várta a végső megmérettetést, hiszen a tét nem volt kisebb, mint kijutni a Berlinben megrendezésre kerülő VB-döntőre (ahol a fődíjat maga a FIFA elnöke, Sepp Blatter adja majd át!), és elnyerni az egy éves PC Guru előfizetések valamelyikét. Érdekes módon a legtöbb nevező az Arsenal vagy az AC Milan színeiben indult harcba, így sok esetben Milan-Milan összecsapásoknak lehettünk szemtanúi. A legjobb 64 játékos csoportmérkőzéseit követően délután egy óra felé elérkeztünk az egyenes kieséses rendszerig, ahol már csak a győztesek juthattak tovább, ám a veszteseknek sem kellett szomorkodniuk, mivel fájdalomdíjként minden kieső Electronic Arts-féle ajándékcsomagot, valamint egy PC Gurut kapott ajándékba. A legjobb nyolc játékos küzdelménél érezhetően felforrósodott a levegő, a show tetőpontját pedig a legjobb négy közötti meccsek jelentették, amiket hatalmas kivetítőn követhetett a több száz fős szurkolósereg. Mialatt a fiúk vérre menő csatában küzdöttek a dobogós helyekért, a kulisszák mögött igazi szenzáció készült. Három óra magasságában ugyanis megérkezett a helyszínre a magyar válogatott szövetségi kapitánya, Lothar Matthaus, valamint a nyitónap két sztárvendége Ganxsta Zolee és Harsányi Levente is. A világhírű játékos és vezetőedző érkezésekor elszabadult a pokol. A VIP stand körül szurkolók ugyanis észrevették Matthaust, aki készségesen autogramosztásba kezdett (nekünk is sikerült a közelébe férkőzni és aláíratni vele egy FIFA 2005-öt, amit a következő hónapban vidám nyereményjáték keretében ki is sorsolunk olvasóink között). Addig a pillanatig elképzelni sem tudtuk, hogy Matthaus mennyire népszerű kis hazánkban! A mester közel ezer autogramot osztott ki szűk fél óra alatt, majd a virtuális VB magyarországi selejtezőinek döntője után készségesen válaszolt a jelenlévők kérdéseire. Látszott rajta, hogy élvezi a rendezvényt, örömmel és optimistán beszélt a magyar fociról, majd viccesen megjegyezte, hogy ha kell, felveszi a magyar állampolgárságot, és ő maga is beáll a csapatba, a hőn áhított 2006-os világbajnokságra történő kijutás érdekében.

Az utazás mellé Xbox is járt

A győztesek

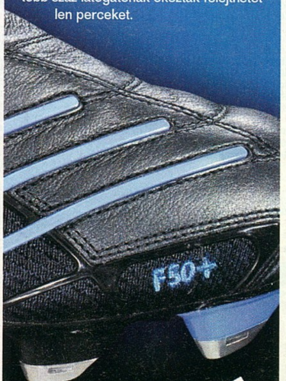
A legjobb három közé jutott Juhász Ádám, Petróczi Donát és Kovács Gyula Attila közül végül Ádám állhatott fel a dobogó tetejére miután egy igazi döntőhöz méltó rangadóban Magyarország csapatával a 3:3-as döntetlen után tizenegyesekkel megverte a Donát által kommandírozott bolgár válogatottat. Az első három helyezett a berlini döntőbe való kijutás mellett egy-egy Xbox játékkonzollal, egy FIFA 2005-ös játékkal, egy EA-ajándékcsomaggal, valamint PC Guru előfizetéssel gazdagodtak. A nyeremények átvétele után természetesen nem maradhatott el a kötelező fényképezés sem, ahol ismét Matthausé volt a főszerep. A mesterrel készült képek örökre emlékezetessé varázsolták ezt a két felejthetetlen napot.

Itt, a cikk vége felé szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik nélkül ez a fantasztikus kétnapos buli nem jöhetett volna létre. Legelőször annak a 220 játékosnak, akik részt vettek a versenyen, az Electronic Arts Magyarország teljes csapatának, a fifahungary.comos srácoknak, a Max and Future stábjának, valamint azoknak a szurkolóknak és olvasóknak, akik kizárólag a PC Guru miatt látogattak ki az eseményre. Találkozunk jövőre, ugyanitt!

Sasa

adidas F50+ rúgóbajnokság

A hivatalos verseny mellett a legnagyobb érdeklődés az adidas által felállított focikapuknál zajló rúgóbajnokságot övezte. A játék egyszerű mivolta ellenére (a fotocellák előtt elrúgott labda sebességét mérte a gép, azaz aki a legnagyobbat rúgta, az nyert) több százan veselkedtek neki a színezüst adidas-kitűzőért folyó küzdelmekbe. A jóból természetesen mi sem akartunk kimaradni ezért beneveztünk a szervezők közt zajló VIP-bajnokságra, ahol az Electronic Arts, a fifahungary.com és a HC Gamer csapata ellen vettük fel a versenyt. Az első versenyszámban, ahol kizárólag a rúgás sebességét figyeltük, a fifahungarys srácok bizonyultak a legjobbnak, ám a legnagyobb meghökkenést mégsem ez, hanem a két EA-s versenyző közti eredménykülönbség okozta. Történt ugyanis, hogy Ildikó, az EA marketingese csaknem kétszer akkora erővel rúgta meg a labdát, mint férfi kollégája, egykori notórius késő cikkírónk, Tatcom – aki amellett, hogy egy hároméves gyermekével vetekedő lábizmokkal rendelkezik, Quasimodót megszégyenítő testtartással indította útjára a szerencsétlen bőrgolyót. Időnk sem volt magunkhoz térni a röhögéstől, amikor a versenybírók a labda elé szólították a PC Guru csapatát. Jómagam Flatline-nal egyetemben mindent elkövettünk a sikerért, ám újdonsült cikkírónk mezítlábas rúgását követően csupán jó közepes (de Tatcoménál mindenképpen lényegesen erősebb) rúgásra voltam csak képes. A második megmérettetésnél azonban fordult a kocka! A cél most két hajszálpontosan megeresztett lövés volt, és mivel nekünk sikerült hét tizeden belül maradnunk, megnyertük a fordulót.
Ezúton is szeretnénk megköszönni a lehetőséget az adidas csapatának, akik több száz látogatónak okoztak felejthetetlen perceket.



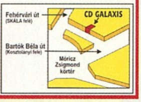
adidas

CD GALAXIS

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél

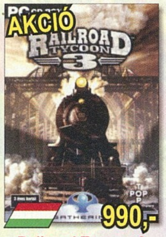
BUDA

1114 Budapest - XI. kerület
Vásárhelyi Pál utca 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva: December 1-23: 10-18h
utána: szokásos nyitvat.

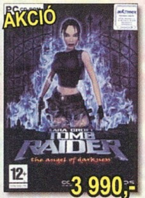


PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

KARÁCSONYI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

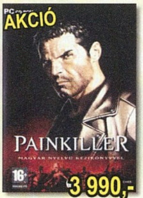


Railroad Tycoon 3

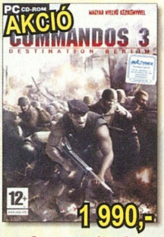


Tomb Raider AoD

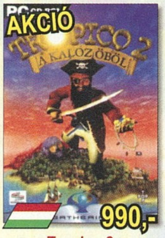
Doom 3



Painkiller

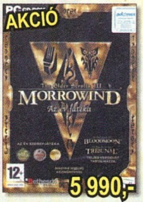


Commandos 3

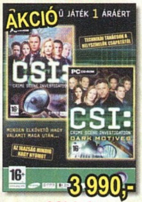


Tropico 2

Operation Flashpoint GotY

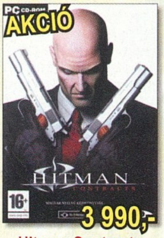


Morrowind + Tribunal + Bloodmoon



CSI 1+2

Max Payne 2

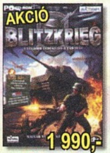


Hitman Contracts

Manhunt

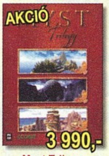
Fritz 7

Colin McRae Rally 3



Blitzkrieg

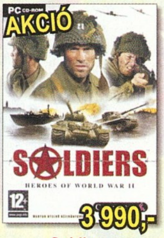
Worms Battle Pack



Myst Trilogy

IL-2 Sturmovik

Wings of War



Soldiers

3 játék egy csomagban ...2 990
Colin 2, Insane, Severance
3D Chess ...1 990
Acélszív ...2 990
Afrika Korps vs D Rats ...3 990
Afrika Korps + D-Day ...6 990
Age of Empires Gold ...1 990
Age of Empires 2 ...5 990
Age of Empires 2 Conq ...5 990
Age of Empires 2 Gold ...9 990
Age of Mythology ...6 990
Age of Myth. Titans ...6 990
Age of Mythology Gold .12 990
Agon ...7 990
Akimbo ...990
Alexander ...7 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ...1 990
Aliens vs P2 Primal Hunt 1 990
American Conquest ...1 990
America's 10 Most Want..9 990
Anno 1503 ...3 990
Antant ...2 990
Armies of Exigo* ...11 990
Athens 2004 dvd ...9 990
Atlantis 2 ...1 990
Augustus* ...7 990
Autocracy csomag ...1 990
Settlers 3+Settlers 3:Amaz.+
Call To Power 2 + Sim C 3000
Axis and Allies* ...9 990
Átok - Izisz szeme ...4 990
Ballpark 3DX ...990
Bandits ...990
Battle Mages, csatamág. .7 990
Battlefield 1942 ...3 990
Battlefield 1942 pakk ...11 990
Alap+Road to Rome+Secret
Battlefield Vietnam ...11 990
Bázis a mélyben ...990
Beyond Good & Evil ...2 490
Bionicle ...3 990
Black and White ...3 990
Blitzkrieg ...1 990
Blitzkrieg:Burning Hor. ...3 990
Blitzkrieg:Rolling Thund .4 990
Blood Omen 2 ...1 990
Breed ...990
Broken Sword 3 ...3 990
Caesar 3 ...990
Call of Duty (év játéka k.) 7 990
Call of Duty United Off. ..6 990
Call of Duty Deluxe ...12 990
év játéka kiadás + united off.
Capitalism 2 ...990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Championship Man 3 ...1 990
Chaser ...3 990
Chessmaster 10th Ed. ...7 990
Chicken Shoot 2 ...1 990
Children of the Nile* ...9 990
Chron. of Riddick dvd* ...9 990
Civilization 3 ...2 990
Civilization 3 Deluxe ...5 990
Alap+Play the W+Conquests
Civilization Call to Power ...990
Civilizat. Call to Power 2 .1 990
Claw ...1 990
Codename Panzers ...9 990
Colin McRae Rally 2 ...1 790
Colin McRae Rally 3 ...1 990
Colin McRae Rally 04 ...4 990
Colin McRae R. 05 dvd ...9 990
Combat Flight Simulator .2 490
Combat Flight Sim 3 ...6 990
Commandos ...1 990
Commandos Bey. Call of 1 990
Commandos 2 ...1 990
Commandos 3 ...1 990
Conflict Desert Storm ...1 990
Conflict Desert Storm 2 ...1 990
Conflict Vietnam ...7 990
Cossacks ...1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Croc ...3 990
Cross Racing Champion .7 990
Csendes-óceán hősei ...3 990
CSI: Helyszínelők ...2 490

CSI 1+2 ...3 990
CSI Miami ...10 990
D-Day ...3 990
D-Day + Afrika Korps ...6 990
Dark Reign 2 ...990
Dead Man's Hand ...3 990
Delta Force Land Warr ...1 990
Delta Force Black Hawk ..6 990
DF BHD Team Sabre ...6 990
Deus Ex ...1 990
Deus Ex 2: Inv. War dvd ..6 990
Devastation ...1 990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Dicsőség szárnyain ...3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.1 990
Disciples Gold ...1 990
Disciples 2 ...1 990

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ
0-24h - Online termékinformációkkal!

PC játékok - Gyerek és multimédia programok
Playstation 1 és 2, XBOX, GCube, GBA játékok
DVD filmek - Könyvek

www.galaxisnet.hu

Disney játékok:
Aladdin: Nasira's Rev ...990
Atlantis The Lost Emp ...1 990
Bug's Life ...990
Buzz Lightyear ...1 990
Dinosaur ...1 990
Donald Duck ...1 990
Emperor's New Groove .1 990
Goofy Skateboarding ...1 990
Hihetetlen család ...9 990
Lilo és Stitch ...1 990
Magical Racing Tour ...2 990
Malacka, a hős ...1 990
Micimackó, Tigris mézv.1 990
Monsters Inc. ...1 990
Némó Nyomában ...2 990
Pán Péter Kalandok ...1 990
Tarzan ...990
Toy Story 2 ...990
Villain's Revenge ...1 290
Doom 3 ...6 990
Doom Coll. (1+2+Final D) 3 990
Dragon's Lair 3D ...2 490
Drakula ...1 490
Drakula 2 ...1 490
Duke Nukem Manhattan. .1 990
Dungeon Siege ...2 490
Egypt 3 ...3 990
Emperor: Rise of M K. ...1 990
Empire Earth ...1 990
Empire Earth Art of Conq1 990
Enigma: Rising Tide ...1 990
Enter The Matrix dvd ...3 990
Etherlords ...990
Europa Universalis ...1 490
Everquest 2 ...7 990
Everquest 2 Limited Ed. ..9 990

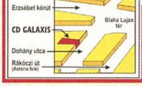
Evil Genius ...9 990
Extreme Biker ... 990
Fair Strike válaszcsapás .7 990
Far Cry ...7 990
Fate of the Dragon ...1 990
FIFA 2005 ...11 990
Final Fantasy XI ...11 990
Fire Chief ...1 990
Flanker 2.0 ...1 690
FlatOut* ...9 990
Flight Simulator 98 ...1 990
Flight Simulator 2004 ...12 990
Football Manager 2005 ...9 990
Freedom Fighters ...3 990
Freelancer ...7 990
Fritz 7 Sakkszimulátor ...3 990
Frontline Attack ...1 990
Full Spectrum Warrior ...7 990
Gangland ...5 990
Gangsters 2 ...1 990
Get Medieval ...990
Gorky 17 ...990
Gorky Zero ...1 990
Grand Master Chess ...990
Grand Prix Legends ...990
Grand Theft Auto ...1 990
Grand Theft Auto 2 ...1 990
Ground Control 2 ...6 990
Gyűrűk Ura: Harc... dvd.12 990
Gyűrűk Ura: Király v.tér 12 990
Haegemonia ...1 990
Haegemonia Solon ...1 990
Halálos Álmok ...3 990
Half-Life ...1 990
Half-Life Generation 3 ...4 990
HL+Opp.Force+Blue Shift+CS
HL Counterstrike C. Zero 6 990

HL Gunman Chronicles ...1 990
Half-Life 2 ...9 990
Half-Life 2 Collector's ...19 990
Halo ...5 990
Harci Szekerek ...4 990
Hard Truck ...1 990
Harry Potter 3 Azkaban .11 990
Harry Potter Kviddics ...3 990
Heavy Metal FAKK 2 ...990
Heroes 3 Complete ...1 990
Alap+Armag.+Shad of Death
Heroes 3 Essential ...1 990
Rajongói pályagyűjtemény
Heroes of M & M 4 ...3 990
Her. 4 Gathering Storm ...2 990
Heroes 4 Winds of War ...2 990
Heroes 4 Complete ...6 990
Alap+Gath. St+Winds of War
Hidden & Dangerous 2 ...4 990
Hitman ...1 990
Hitman 2 ...2 490
Hitman Contracts ...3 990
Hold hadművelet ...1 490
Homeworld ...990
Homeworld 2 ...4 990
Hooligans ...1 990
Hotel Giant ...1 990
House of the Dead 2 ...1 990
Hoyle Card Games ...990
Hoyle Casino Games ...990
Hulk ...2 990
I of the Dragon ...7 990
IGI 2 ...2 490
IL-2 Sturmovik ...1 990
IL-2 Forgotten Battles ...2 990
Imperialism 2 ...2 490
Imperium Galactica 2 ...990

Industry Giant 2 ...1 990
Industry Giant 2 küldetés 1 990
IndyCar Series ...2 490
Inkvizíció ...1 990
Int. Superstar Soccer 3 ...3 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
James Bond: Nightfire ...3 990
Jeanne D'Arc* ...7 990
Joint Operations ...10 990
Joint Operations kieg.* ...JÖN
Judge Dredd ...3 990
Jurassic Park O.Genesis.1 990
Kelták királya ...2 990
King of the Road ...1 990
Klánok ...990
Knight Rider ...1 990
Knightshift ...3 990
Knights & Merchants ...990
Knights & Merchants 2 ...1 990
Knights of Honor ...11 990
Korea: Forgott Conflict ...2 990
Larry 7: Love for Sail ...990
Larry:Magna Cum Laude.9 990
Légimentők ...1 990
Légió ...2 490
Links 2003 ...2 490
Lionheart ...3 990
Lock On ... 2 490
Lock 'n' Load csomag ...1 990
Soldier of Fortune Gold, Sin,
Kingpin, Spec Ops 2 és kieg
Locomotion,Chr Sawyer .5 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Lords of Everquest ...2 990
Lords of Magic ...990
Lords of the Realm 3 ...6 990
Mace Griff: Bounty Hunt. 3 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

PEST



Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074 Budapest - VII. kerület
Dohány u. 64.

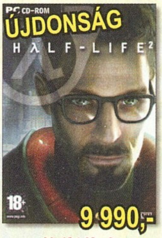
Telefon: 479-0933, 352-1250, -53

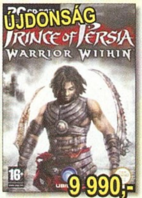
Nyitva: December 1-23: 10-18h
December 24: 10-14h

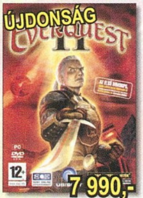
CD GALAXIS

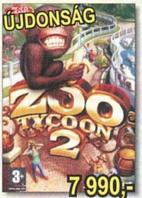
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

KARÁCSONYI ÚJDONSÁGOK ÉS AKCIÓK!

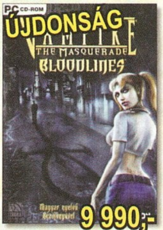

ÚJDONSÁG 9 990,-
Half-Life 2

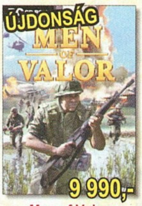

ÚJDONSÁG 9 990,-
PoP Warrior Within

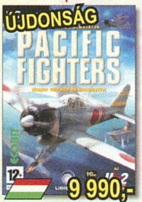

ÚJDONSÁG 7 990,-
Everquest 2

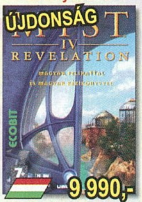

ÚJDONSÁG 7 990,-
Zoo Tycoon 2

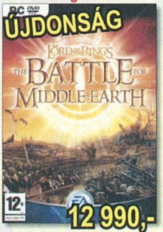
ÚJDONSÁG 11 990,-
Need for Speed Underground 2

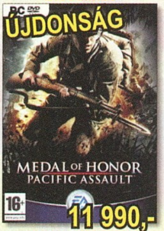

ÚJDONSÁG 9 990,-
Vampire the Masquerade: Bloodlines

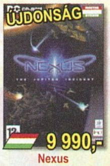

ÚJDONSÁG 9 990,-
Men of Valor


ÚJDONSÁG 9 990,-
Pacific Fighters


ÚJDONSÁG 9 990,-
Myst 4


ÚJDONSÁG 12 990,-
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth

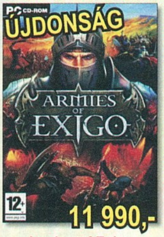

ÚJDONSÁG 11 990,-
Medal of Honor: Pacific Assault

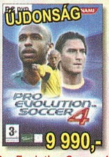

ÚJDONSÁG 9 990,-
Nexus

ÚJDONSÁG 7 990,-
Transport Giant

ÚJDONSÁG 9 990,-
Pirates

ÚJDONSÁG 9 990,-
Rollercoaster Tycoon 3


ÚJDONSÁG 11 990,-
Armies of Exigo


ÚJDONSÁG 9 990,-
Pro Evolution Soccer 4

ÚJDONSÁG 9 990,-
Football Manager 2005

ÚJDONSÁG 11 990,-
Medal of Honor Pack

ÚJDONSÁG 11 990,-
Battlefield 1942 Pack

- Madden 2005 ....11 990
- Mahjongg Master 5 ....1 990
- Manhunt 1 990
- Mars: Letelepedés 990
- Max Payne 2 ....2 490
- MechWarrior 4 ....2 490
- MechWarr. 4 Mercenar. ...2 490
- Medal of Honor 3 990
- Medal of H. Breakthr 7 490
- Medal of Honor pakk 11 990
  Alap+Spearh+Breakthrough
- Medal: Pacific A. dvd 11 990
- Medal PA director's dvd 12 990
- Medieval Lords* 7 990
- Metal Gear S 2:Sub dvd...3 990
- Men of Valor 9 990
- Midnight Racing 990
- Midtown Madness 2 ....2 490
- Might and Magic 7 ....1 990
- Might and Magic 9 ....1 990
- Morrowind csomag 5 990
  Alap+Tribunal+Bloodmoon
- Mortal Kombat 4 ....1 990
- Myst 1+2+3 ....3 990
- Myst 4: Revelation dvd....9 990
- Myst URU: Ages beyond .2 490
- Nagy Balhé 990
- Nagymester 2 990
- NBA 2003 ....3 990
- NBA 2005 ....11 990
- Need for Speed Porsche .3 990
- Need for S Hot Pursuit 2 .3 990
- Need for S Undergr. 2 ...11 990
- Neverwinter Nights 2 990
- N: Shad. of Undrentide....2 990
- N: Hordes of Underdark ..2 990
- Neverwinter Nights pakk.5 990
  Alap+Undrentide+Underdark
- Nexus 9 990
- NHL 2003 ....3 990
- NHL 2005 ....11 990
- Nina 1 990
- No Man's Land 1 990
- No One Lives Forever....1 690
- No One Lives Forever 2...2 990
- NOLF: Contract JACK 3 990
- Northland 1 990
- Oil Tycoon 990
- One Must Fall Battlegr.....3 990
- Op. Flashpoint csomag. ..2 990
- Pacific Fighters 9 990
- Painkiller 3 990
- Pandora's Box 2 490
- Panzer Elite Spec Ed 1 990
- Panzer General 3D Sc.E. .1 990
- Paradise Cracked 990
- Patrician 3 ....1 990
- Pet Racer 1 990
- Pet Soccer 1 990
- Pharaoh + Cleopatra 1 990
- Pink Panther 1 990
- Pirates 9 990
- Pirates of the Caribbean .2 490
- Platoon 1 990
- Pokoli Szomszédok 2 990
- Pokoli Szomszédok 2 ....5 990
- Polar Express 9 990
- Pontifex 1 990
- Port Royale 990
- Port Royale 2* ....Jön
- Postal 2 ....1 990
- Prince of Persia Sands....2 490
- Prince 2: Warrior Within..9 990
- Pro Evo. Soccer 3 dvd.....4 990
- Pro Evo. Soccer 4 dvd.....9 990
- Pro Pilot 99 990
- Project IGI 1 990
- Pure Pinball 1 990
- Rage of Mages 990
- Rage of Mages 2 990
- Railroad Tycoon 3 990
- R. Six 3: Raven Shield.....2 490
- Rainbow Six 3 Gold 6 990
- Rally Trophy 1 990
- Rayman Gold 1 990
- Rayman 3 ....2 490
- RC Cars 1 990
- Red Baron 3D 990
- Restaurant Empire 2 990
- Return To Cast Wolf. EE .3 990
- Richard Burns Rally 7 990
- Rise of Nations 6 990
- Rise of N.:Throne & P......6 990
- Rise of Nations Gold 12 990
- Robin Hood: Defender.....1 990
- Rollercoaster Tycoon 2...3 990
- Rollercoaster T 2 Deluxe.5 990
  Alap+Wacky W.+Time Twister
- Rollercoaster Tycoon 3...9 990
- Rome: Total War 10 990
- Roncsderby 2 490
- Runaway 1 990
- Russian Pinball* ....Akció
- Sacred 4 990
- Saga 1 990
- Sakkmester 4 490
- Santa Claus 2 ....1 990
- Sárkány Trónja 3 990
- Screamer 4x4 990
- Seaworld Tycoon 2 990
- Sega Bass+Mar. Fishing 990
- Sega Touring Car Champ...990
- Settlers 3 Gold 2 490
- Settlers 4 ....1 990
- Settlers 4 Kiegészítő.... 990
- Settlers 4 Trójai Hadjárat 1 990
- Settlers 4 +Kieg. +Trójai..2 990
- Shade: Wrath of Angels ..6 990
- Shadow Ops Red Merc....9 990
- Shanghai 2nd Dynasty 990
- Shark Tale 10 990
- Sheep 1 990
- Shellshock Nam 67 dvd.10 990
- Shrek 2 ....9 990
- Silent Hill 3 dvd 4 990
- Silent Hill 4 dvd 9 990
- Silent Storm 3 990
- Sim City 4 ....3 990
- Sims Mega Deluxe 11 990
  Alap +Livin'+House P.+Hot D.
- Sims Deluxe 7 490
  Alap + Livin' It Up
- Sims House Party 4 990
- Sims Hot Date 4 990
- Sims On Holiday 4 990
- Sims Unleashed 7 490
- Sims Superstar 7 490
- Sims Abrakadabra 7 490
- Sims 2 ....12 990
- Simpsons Hit and Run 1 990
- Singles 7 990
- Solitaire Master 4 ....1 990
- Soldier of Fortune 2Gold.3 990
- Soldiers: Heroes of ww2 .3 990
- Soldiers of Anarchy 3 990
- Sonic Heroes 9 990
- Soul Reaver 2 ....1 990
- Söldner* 5 990
- Space Hack* 7 990
- Spellforce 2 990
- Spellforce Breath of W. ...2 990
- Spells of Gold 990
- Spiderman The Movie 2...9 990
- Splinter Cell 2 490
- Splinter Cell Pandora T. ..6 990
- Star Trek: Armada 990
- Star Trek: Away Team 990
- Star Wars
  - SW: Battlefront 10 990
  - SW: Force Commander .3 990
  - SW: Galaxies* 11 990
  - SW: Galaxies Jump to ...6 990
  - SW: Jedi Knight Gold 3 990
  - SW: JK Jedi Outcast......3 990
  - SW: JK Jedi Academy*..6 990
  - SW: Knights of the Old*.6 990
  - SW: Phantom Menace ...3 990
  - SW: Racer 3 990
  - SW: Rogue Squadron....3 990
  - SW: Starfighter 3 990
  - SW: X-Wing Alliance......3 990
  - SW: X-Wing Collector....3 990
- Starcraft és Brood War....1 990
- Starsky and Hutch* 1 990
- State of Emergency 1 990
- Steel Beasts 1 990
- Streets Racer Polski Fiat.1 990
- Sudden Strike 1+kieg+2 ..3 990
- Sudden Strike 2 ....2 990
- Sudden Strike 2+Hidden .3 990
- Sudden S: Resource War 3 990
- SWAT 3 Elite Edition 1 690
- SWAT 1+2+3 Elite pakk ...2 990
- S.W.I.N.E. 1 990
- Syberia 1 990
- Terminator 3 ....1 990
- Theme Park, Inc. 3 990
- Theocracy 990
- Thief 2 ....1 990
- Thing 1 990
- Throne of Darkness 1 690
- Tiberian Sun 3 990
- Tiger Woods 2003 ....3 990
- Tiger Woods 2005 ....11 990
- TOCA Race Driver 2 490
- TOCA Race Driver 2 dvd*9 990
- Tom and Jerry Fists of F .2 490
- Tomb Raider 3 ....1 990
- Tomb Raider 4 ....1 990
- Tomb Raider Chronicles .1 990
- Tomb Raider Angel of D..3 990
- Tony Hawk's Pro Skat. 2 ... 990
- Tony Hawk's Undergr. 2 10 990
- Top Spin 9 990
- Tortuga 1 990
- Total Club Man. 2003 ....3 990
- Total Club Man. 2005 ....11 990
- Total Immersion Racing*.1 990
- TrackMania 3 990
- Traffic Giant Gold 990
- Train Simulator 6 990
- Train Tracking 990
- Transport Giant 7 990
- Tribes Vengeance 9 990
- Tropico 2 - Kalóz öböl 990
- True Crime 1 990
- Tyúkvadászat 2 990
- UFO Aftermath 2 990
- Unreal Tournament 2003.2 990
- Unreal Tournament 2004.7 990
- V-Rally 3 ....3 990
- Vampire: Bloodlines 9 990
- Vészhelyzet 990
- Vészhelyzet 2 ....1 990
- Vietnam Med+Evac 2 990
- Virtua Tennis 990
- Wanted Guns 1 990
- War and Peace 990
- War of the Ring 3 990
- Warcraft 2 Gold +Battlen.1 690
- Warcraft 3 ....3 990
- Warcraft 3 Frozen Thron .3 990
- Warhamm Dawn of War.10 990
- Warlords 4 ....3 990
- Waterloo 1 990
- Will Rock 2 490
- Wizards and Warriors* 1 990
- Wizardry 8 ....1 990
- World Ch Snooker 2003 ..2 490
- World of Warcraft* .. 2005.eleje
- Worms 2 ....1 990
- Worms Battle Pack 3 990
  W. 2+Armagedd+World Party
- Worms 3D 11 990
- Worms Forts u Siege 9 990
- World War III 990
- WW II: Frontline Comm ...1 990
- Xpand Rally 7 990
- XIII 6 990
- Zeus+Poseidon 1 990
- Zoo Tycoon csomag 6 990
  Alap+Dinosaur+Marine Mania
- Zoo Tycoon 2 ....7 990

CSOMAGKÜLDÉS

MEGÉRKEZÉS: MÁR MÁSNAPRA!

A termékeket nemcsak üzleteinket felkeresve, hanem kényelmes házhozszállítással is megvásárolhatja.*

☎ 479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

Magyarország bármelyik helységébe!

A csomag kiszállításának díja: egységesen 990 Ft

* Fizetés a termék átvételekor.
A kiszállítás a GLS országos csomagszállító céggel történik.
Csomagolás: erős, a terméket védő, diszkrét kartondoboz.
Várható megérkezés: a rendelést követő munkanapon.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

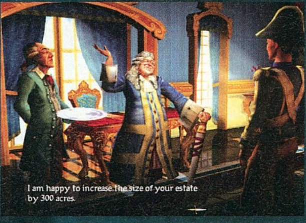
INGYENES AJÁNDÉK (PL: POSZTER) MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Fejlesztő: Firaxis Kiadó: Atari Web: atari.com

SID MEIER'S PIRATES!

i **A Firaxist '96-ban alapította a szakma élő legendája, Sid Meier (viselt dolgainak részletezését a Nosztalguru rovatban keressétek). A 60 fős csapat azóta kilenc játékot adott ki, ezek közül három (a Gettysburg, az Alpha Centauri és a Civilization 3) átlépte az egymilliós eladott példányszámot. Jelenleg a Civilization 4-en, és egy még bejelentetlen, titkos játékon dolgoznak.**

A XVII. században a Karib-tenger környéke nem volt egy kimondott turistaparadicsom – és nem csupán azért, mert a tömegturizmus feltalálása akkoriban még vagy háromszáz évig nem volt esedékes. A mesés gazdagságot ígérő természeti kincsek (ezüstbányák, dohány és cukornád-ültetvények) után sóvárogva Európa összes nagyhatalma vadul nekiállt gyarmatosítani a térséget. A hadihajók és telepesek nyomában megjelent a világ söpredéke: csavargók, rablók, útonállók, gyilkosok – akiknek a ténykedése felett a nagyhatalmak nagyvonalúan szemet hunytak, míg az ő érdeküknek megfelelő hajókat és városokat fosztogatták. A világtörténelem egyik legsötétebb és legszégyenletesebb korszaka volt ez...



Privatizálunk egy kis földet...

Nos, ennek a világnak alternatív, sokkal vidámabb másába hív kalandozni Sid Meier 17 éves C64-es játékklasszikusának felújítása. Olyan világba, ahol kizárólag kaland, hősiesség és izgalom vár ránk, ahol a szereplők egytől-egyig mintha egy Rejtő-regényből léptek volna elő. Főszereplőnk igazi szeretnivaló csirkefogó, akinek gyermekkorában elrabolta a szüleit a gonosz félszemű kalózkapitány – elsődleges célunk (a túlélés és a gátlástalan meggazdagodás mellett) tehát az ő felkutatása, szeretteink kiszabadítása és a bosszúállás lesz, minderre nagyjából húsz évet ad a játék.

Hét tenger ördöge

A játék elején meg kell alkotnunk karakterünket, a leendő rettegett kalózt. Már a nehézségi szint is nagy dilemma, hiszen minél könnyebb fokozaton játszunk, annál kisebb lesz a részünk a zsákmány elosztásakor. Igazán nagy vagyont csak keményebb szinteken harácsolhatunk össze (választásunk a játék elején nem végleges: osztozkodásnál dönthetünk úgy, hogy eggyel nehezebb fokozaton folytatjuk a kalózéletet – de a döntés egyirányú, utólag visszavenni nem lehet a nehézségi szintből). Választhatunk képzettséget (a vívás- és ágyúzásbeli tehetség egyértelmű, az orvosi képzettség a visszavonulásunk idejét halasztja el, a navigátor könnyebben fogja a szelet a vitor-

Abszolút nyomasztó a túlerőnk

lába, a sármőr előtt pedig elalélnak a nők), és történelmi kort, amikor játszani szeretnénk. Utóbbi csak a változatosságot hivatott emelni, a különféle korszakokban más-más az egyes városok nagysága, más fennhatóság alatt állnak, mások az ár- és politikai viszonyok (ezek egyébként pontos történelmi adatok alapján lettek modellezve). Végezetül nemzetiséget kell választanunk a spanyolok, angolok, franciák, és hollandok közül: ez csak a kezdő az udvartól. A szemfüles kalóz persze a zavarosban halászik, és ha kifoszt egy adott zászló alatt hajózó kereskedőt, az összes, vele ellenséges érzelmeket tápláló kormányzóhoz becsönget, és hagyja őket hálálkodni. Gumigerinccel, naprakészen igazodunk a politikai helyzethez, és csáklyázzuk meg munkaadónk aktuális ellenfeleinek hajóit – hogy aztán másnap az addigi főnök ellen forduljunk, mert úgy diktálja az érdekünk. Apró kellemetlenség, hogy akiket sokat bántunk, nem átallnak vérdíjat kitűzni a fejünkre és fejvadászokat küldeni ránk, de hát úgy szép az élet, ha zajlik...

A négy nagyhatalom mellett találhatunk még jezsuita missziókat (nagyon fontosak, ők adnak olyan küldetéseket, amik amnesztiát biztosítanak számunkra egy nemzetnél), indián falvakat és kalóztanyákat. Utóbbiak leginkább információforrásként, és hajójavító megállóként használhatók, a kereskedőiknél általában alig van pénz. Elvileg nagy lehetőségek vannak a békés kereskedelemben is, hiszen az árucikkek árai nagy eltéréseket mutat-

„A varázslat ma is ugyanúgy működik, mint 17 éve: ezt a játékot egyszerűen nem lehet megunni!"

városunkat határozza meg – mivel ugyis törvényen kívüliek vagyunk, jószerivel többször fogunk megbízót és zászlót váltani, mint alsóneműt...

A játéknak otthont adó Karib-tengeren (Floridától Dél-Amerika partjaiig, Mexikótól a Bahamákig) az említett négy nemzet vívja folyamatos harcát. (A történelemhűséghez hozzátartozott volna, hogy a katolikusok és protestánsok, ha lehet, még ennél is véresebb vallásháborúját, és a szintén jelen levő inkvizíciót is bevonják a játékba Sidék, de valószínűleg ezt a skorbuttal, járványokkal, és hasonlókkal együtt a csekély játékélmény-értéke miatt vágták ki). A kalózok a nagyhatalmak titkos fegyverei: királyi felhatalmazással fosztogathatjuk Őfelsége ellenségeinek hajóit, s ezért a zsákmányon felül még nemesi rangokat és földbirtokokat is kapunk nak a különféle városokban – no de kalózok vagyunk, nem holmi kufárok! Mi nem veszünk, hanem elveszünk, és extra gyorsan adunk túl az árun, hogy legyen hely a következő zsákmánynak a raktérben...

Újdonságok és régiségek

Nem kevesebb, mint 27-féle hajót zsákmányolhatunk, és irányíthatunk a Karib-tenger vizein, a legkisebb ladikoktól a hatalmas, 120-140 tonnás gályákig; ezek legénység, sebesség, fordulékonyság, raktér, és a fedélzeten elférő ágyúk számában különböznek. Ha úgy tetszik, egész flottát vezethetünk (inkább ne tegyük, mert szétforgácsolja a legénységet, nem marad ágyúkezelő személyzet), de jobb inkább egy nagy tűzerejű, feltuningolt fregattot megtartani zászlóshajónak, és a többit eladni (érdemes végigpróbálgatni a választékot, hogy kiderüljön, melyik ladik felel meg leginkább a játékstílusunknak), vagy ha nagyon elamortizálódtak, míg sikerült eltulajdonítani őket, egyszerűen elsüllyeszteni.

Fura hely ez a Karib-tenger, mindenki szanaszét hagyja a kincseit...

Ez a szabadfogású vívóstílusunk

A játék fő sztoriszálai

Családtagjaink felkutatása: Az intróban elrabolt rokonokat kalózokból kipofozott térképek alapján kutathatjuk fel. Négy hozzátartozó, 16 térképrészlet, rengeteg nyomozás és információforrásaink vad üldözése vár ránk, míg újra összehozzuk a famíliát.

Kalózok: A leghatásosabb módja a hírhedtségi toplista uralásának, ha a Karib-tenger kilenc konkurens gonosztevőjét egyesével megkeressük és lekaszaboljuk – bónuszként elásott kincseiket is felkutathatjuk és magunkhoz vehetjük megőrzésre.

Intim szféra: Tíz szinten át bonyolódhatunk meghitt kapcsolatba a kormányzók lányaival. Mire a boldogító igenig eljutunk, részünk lesz sok bálban, párbajokban, drága ajándékokban, és az elrabolt kedves kiszabadításában is.

Elveszett városok: Ha vadul flörtölünk az utunkba akadó nőszemélyekkel, előbb-utóbb nekiállnak infókat susogni elfeledett inka (maja, azték stb.) aranyvárosokról. A továbbiak már szokásosnak nevezhetők: 4 város, 16 térképdarab, némi keresgélés, sok arany.

Hasznos

SID MEIER'S PIRATES!

Kalózok

Néhány érdekesség a játékban szereplő kalózokról...

Bartholomew Roberts négyéves kalóz-pályafutása alatt 400 hajót süllyesztett el. Nevét Brazília partjaitól Kanadáig, Mexikótól Nyugat-Afrikáig rettegték. Az angol haditengerészet egyenesen megtagadta a parancsot, hogy élve vagy holtan kerítsék elő a hírhedt haramiát... Fosztogatásainak hatására 1721-ben teljesen megszűnt a Karib-tenger térsége, és Európa közti kereskedelem!

William Kidd volt az egyetlen kalózkapitány, aki dokumentált, történészek által elismert módon elásott kincset hagyott maga után.

Henry Morgan volt az egyetlen kalóz, akinek megadatott, hogy a játék hőséhez hasonlóan a pályafutása után letelepedjen. Öt évig volt Jamaica kormányzója, majd 53 éves korában meghalt májzsugorban – valószínűleg a féktelenül vedelt rumnak köszönhetően. Ő vezette minden idők legnagyobb kalózflottáját is: 1700 martalóc szolgált alatta, amikor 1670-ben megostromolta, és kifosztotta Panama városát.

A tengeri csata rendkívül egyszerű, mégis nagy ügyességet, és taktikai érzéket kíván. Már az sem mindegy, milyen hajóval megyünk bele az ütközetbe, ott pedig aztán nagyon észnél kell lenni és okosan navigálni, nemcsak ész nélkül lődözni. Nem mindegy milyen távolról, milyen időközönként (azaz mennyi ágyút hagyunk újratölteni lövés előtt) és milyen ágyúgolyóval (van hajótestet és vitorlázatot romboló, illetve direkt a legénységet ritkító fajta) tüzelünk, illetve mikor csáklyázzuk meg az ellenség hajóját. Ha átszálltunk, jöhet a párbaj az ellenfél kapitányával (már ha nem adta meg magát nyomasztó túlerőnk láttán). Ez szintén roppant egyszerű, de szórakoztató: három támadó és védekező mozdulatot kombinálhatunk az ellenfél felszeletelése érdekében. Nem egy Soul Calibur, de magasabb nehézségi szinten izgalmas, és kemény kihívást jelentő harcokat vívhatunk (főleg, hogy vívás közben a legénységek is aprítják egymást, tehát sietni kell).

A régi Pirates! leggyengébb része a szárazföldi csata, a városok ostroma volt, amit egyfajta primitív RTS-szerű minijátékkal oldottak meg (naná, hogy primitív volt, hiszen az RTS műfaj feltalálása előtt öt évvel jártunk akkor). Ezt az új epizódban teljesen újraírták: körökre osztott stratégia lett belőle, ahol a magaslati előnyt és fedezékeket kihasználva kell kisakkoznunk az ellenfél védelmét. Sajnos ez eléggé kilóg a többi, akciódús, pörgő ritmusú minijáték közül, megtöri a játék lendületét, és bár itt is nagy taktikai mélység párosul könnyű kezeléssel, ismét a játék leggyengébb oldalát ismerhetjük meg az ostromokban. Még az a lehetőség sem adatik meg, hogy a tenger felől, hajóról ostromoljuk meg az ellenszenves kikötőket – pedig ezt a 17 éves klasszikusban már meg lehetett tenni... Ha viszont mégis sikerül elfoglalnunk egy várost, ott mi nevezhetünk ki új kormányzót – amelyik nemzet képviselőjét választjuk, annál nagy pirospontra számíthatunk a közeljövőben.

Szintén új elem az ellenséges városokba való bejutásnál, vagy a börtönből szökésnél megtapasztalható lopakodós rész. Ez első látásra a Thief és a Pac-Man bizarr keverékének tűnik: egy labirintuson kell átjutni, az őröket elkerülve és/vagy hátulról nyakon csapkodva. Nekem (és a rajongói fórumok tanúsága szerint a játékoson túlnyomó többségének) nem nagyon jött be, igyekeztem inkább ajtóstul rontani a házba, illetve nem börtönbe kerülni. Apropó börtön: ha elfognak, vagy veszítünk egy csatában, az az azonnali akasztás helyett csupán némi börtönbüntetéssel jár, ahonnan ráadásul az említett lopakodós módszerrel, vagy némi kenőpénzzel idő előtt kiszabadulhatunk.

További újdonság a hajónk, legénységünk, és saját magunk tápolása, különféle extra felszerelések, specialisták, illetve különleges tárgyak segítségé-

Itt bezzeg elég volt az 50% "igen"

Ha van rum, a tánc jön magától is

SID MEIER'S PIRATES!

Nyereményjáték

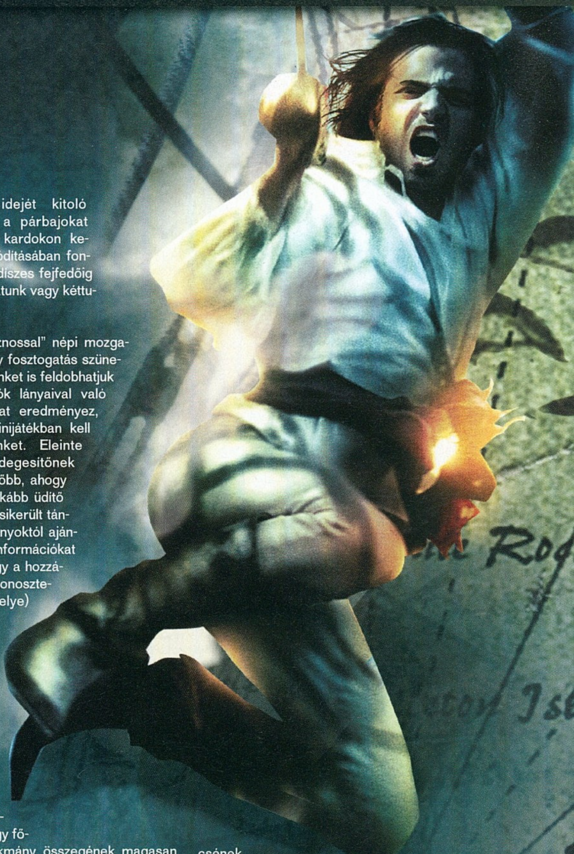
Ha szeretnél megnyerni egyet a három eredeti Sid Meier's Pirates! játékból, nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi kérdésekre:

Melyik négy nagyhatalom szolgálatába állhatunk be a játékban?

Mi a legmagasabb rang, amit egy nemzetnél elérhetünk?

Mikor jelent meg az eredeti, C64-es Pirates! játék?

A válaszokat beküldeni a pcguru@pcguru.hu címre, és reménykedni, hogy a sorsoláson neked kedvez a szerencse...



vel. Lássuk sorjában! A minden városban megtalálható hajójavító műhelyek mind specializálódtak valamilyen hajóerősítő felszerelésre: erősebb vitorlák, jobb ágyúk, árboctörő ágyúgolyók, fémburkolat a hajótestre és hasonlók. A nyilvánvaló előnyök mellett ügyeljünk a hátulütőkre is (általában a sebesség és manőverező képesség kárára mennek

Barátkozunk a franciákkal...

Feketeszakáll rossz bőrben van...

a fejlesztések)! A legénység soraiba a kocsmákban verbuválhatunk új haramiákat a csatákban elhullottak helyére, specialistákat viszont csak a legyőzött ellenséges hajók személyzetéből kényszertoborozhatunk. Nagyon hasznos figurák: a szakács például a morált emeli, a navigátor a kormányzást segíti, és így tovább. Végül a személyes tárgyaink: ezeket vagy a kocsmában vehetjük meg, vagy sikeres flörtök után kapjuk ajándékba a kormányzók lányaitól (többek között ezért érdemes egyszerre többnek is csapni a szelet). Itt a visszavonulásunk idejét kitoló gyógynövényektől, a párbajokat megkönnyítő spéci kardokon keresztül a nők meghódításában fontos szerepet játszó díszes fejfedőig és ékszerekig találhatunk vagy kéttucatnyi tárgyat.

A „kellemest a hasznossal" népi mozgalom jegyében a nagy fosztogatás szüneteiben a magánéletünket is feldobhatjuk kissé. A kormányzók lányaival való flört báli meghívókat eredményez, ahol egy táncos minijátékban kell megállni a helyünket. Eleinte feleslegesnek és idegesítőnek hat a dolog, de később, ahogy belejövünk, egyre inkább üdítő színfolttá válik. A jól sikerült táncok jutalmaként a lányoktól ajándékokat, és fontos információkat (hírhedt kalózok, vagy a hozzátartozóinkról tudó gonosztevők tartózkodási helye) kaphatunk.

Kampókéz, koponya, lábszárcsontok

Fontos a legénységünk moráljának ápolása, ezt a létszám és a pénzünk mennyiségének ügyes kiegyensúlyozásával (vagyis az egy főre eső várható zsákmány összegének magasan tartásával) érhetjük el. Három-négyszáz fős bandákat, akikkel már esélyünk van nagyobb városok sikeres megostromlására, elég nehéz felviditani... A morál ráadásul minden tengeren töltött nappal csökken, tehát ragadjunk meg minden alkalmat, hogy örömet szerezzünk embereinknek. Raboljunk és fosztogassunk sűrűn, hogy ne unatkozzanak, és ha már nagyon morcosak, vegyünk magunkhoz valami nagyobb összeget (egy kalóz kincsének kiásása, egy inka aranyváros megtalálása, a spanyol kincsesflotta, vagy szimplán egy erődbe zsoldot szállító hajó kifosztása jól jön ilyenkor). Előbb-utóbb azonban embereinknek elege lesz a melóból, és szeretnék végre rumra váltani a nehezen összerabolt javakat. Mielőtt nekiállnának dezertálni (a kassza tartalmának jelentős részével), oszlassuk fel az expedíciót, osszuk fel a zsákmányt, és eresszük szélnek a legényeket. Ilyenkor csak a zászlóshajónk, a specialistáink, és a tárgyaink maradnak meg (tehát minden mást érdemes eladni), és jó néhány hónapig kimaradunk a kalózéletből – cserébe az új legénység morálja ismét a fellegekből indul. Létkérdés, hogy minél ritkábban kelljen osztozkodásra sort keríteni, hiszen ez hosszú hónapokat elvesz az aktív kalózkarrierből (ha ügyesen játszunk, 4-5 évente kell csak felosztanunk a zsákmányt). Azonban egyszer minden jónak vége szakad, és negyvenéves kor körül mindenképpen eljön az idő, hogy a szögre akasszuk a rapírt; ilyenkor jön a végső nagy tükörbenézés, amikor a program kiötli, kivé is váltunk visszavonulásunk után.

Jöhet a nyócker-virtus: "Úgy megszúrlak, nem kifolyik, kiESIK a véred!"

Az osztozkodásnál a kapitány része megy az öregkorunkra félretett „nyugdijalapba” – ebből, és az előléptetések mellé kapott földbirtokokból számolja ki a játék, hogy mennyire vagyonos emberré váltunk. A négy nemzetnél elért rangunk, a legyőzött kalózok, rács mögé juttatott gonosztevők, kiásott kincsek, a kalóz-toplistán elért helyünk, a gyengébb nemnél elért sikereink, és megtalált hozzátartozók mind-mind további hírnév-pontokat érnek az értékelésnél. Végül a lehető legtömörebb értékelésként megtudjuk, mivé sikerült válnunk öregkorunkra: a 19 életpályát tartalmazó lista a koldustól a kormányzóig terjed.

Trópusi paradicsom

A grafikát mesterien igazították a játék általános kalandfilmes hangulatához. A rajzfilmszerű stílus, az élénk színek, karikatúraszerű karakterek, az eltúlzott, akrobatikus harcok, a vidám animációk mind féktelen vidámságot tükröznek, ami tökéletesen illeszkedik a játék atmoszférájához. Ezt az olyan apróságok, mint a csatákban a láthatóan amortizálódó vitorlák, vagy a távcső, amivel a nyílt tengeren nézelődhetünk, csak még jobban feldobják. Mindemellett azért megeröltethették volna magukat annyira a grafikusok, hogy többféle animáció (mondjuk a kilenc híres kalóz legyőzéséhez, vagy a négy hozzátartozónk megtalálásához másmás mozi), és a párbajokhoz több helyszín álljon a játékos rendelkezésére. A szél modellezése első osztályúan sikerült, a hajók tökéletesen élethűen himbálóznak a vízen, szembeszélben is vidáman lehet cikkcakkban haladni, de általában ki lehet használni az oldal- vagy hátszelet; a lényeg, hogy sose álljunk egy helyben.

A zene roppant hangulatos, mind hajócsata, mind párbaj, mind a bálok közben, ráadásul néha (például csatában) az eseményektől függően változik a tónusa. Ha direkt odafigyelünk rá, észrevehetjük, hogy még a városi menü zenéjének alapmotívuma is változik attól függően, hogy melyik nemzeté a város, illetve, hogy ott melyik helyszínen vagyunk. A különféle effektek (ágyúdörgés, a matrózok kiabálása) is jók, a szinkron azonban nagyon hiányzik (főleg a mozikból). Valamiféle fura halandzsanyelven beszélnek a szereplők, de a mondókájukat (még a narrátor szövegét is) csupán feliratokon tudjuk követni.

„Kedves Sid, most csináld meg ugyanezt multiplayerben, és öt-hat évig nem zargatunk újabb kérésekkel...”

Sail, ho!

A kezelés pofonegyszerű, a numerikus billentyűzeten kívül másra nem is lesz szükségünk (esetleg meg lehet próbálni egérrel is). Az első két nehéz-

Hasznos jóban lenni a pincérlányokkal, besegítenek a bunyóban, ha kell

- Itt a havi zsold, aztán el ne felejtsétek az adóbevallásba beleírni!

ségi szinten illúzióromboló módon könnyű a játék, a párbajok egyetlen szúrás ismételgetésével simán nyerhetők, és egy negyven tonnás ladikkal fregatt-flottákat foglalhatunk el – de váltsunk csak a negyedik-ötödig nehézségi fokozatra, garantáltan az arcunkra fagy a mosoly! Egyébként hősünk korának előrehaladtával is egyre nehezebb lesz a játék, érezhetően lassabban mozog negyvenévesen vívás közben, mint tette azt húszévesen, és a veterán kalóz csapatába már nem állnak be olyan nagy lelkesedéssel az újoncok se (ami kissé fura, hiszen minél öregebbek vagyunk, annál nagyobb a hírnevünk…).

Az AI szépen asszisztál a háttérben a ténykedésünkhöz, ügyesen navigálja az ellenfelek hajóit (csatában mindig pontosan tudják, milyen lövedékkel kell ránk lőni, és mikor érdemes csáklyázni), a nyílt vízen pedig kimondottan jó móka figyelni, ahogy a békés kereskedők megrettennek a közeledésünkre, és fejveszett menekülésbe fognak. Apró, de azért illúzióromboló hiba, hogy a hajók sokszor átlógnak egymáson, illetve néha meghibbannak, és percekig körbe-körbe vitorláznak.

Sokan kritizálják a játékot, mondván unalmas, és néhány minijáték (hajózás, csata, vívás, tánc) végletekig történő ismételgetéséből áll. Nos, ha valaki csak ennyit lát a Pirates!-ből, az olyan, mintha a GTA-ból csak annyit látna, hogy autókat lehet lopni, és furikázni a városban. Ha ésszel, igazi szerepjátékosként állunk a Pirates!-hez, követjük az összes sztorivonalat, beszállunk a nagyhatalmak háborúiba, kalózokat üldözünk, és kincsek után kutatunk, közben néha hazaugrunk az asszonyhoz, és igyekszünk nem lekésni az Újvilág ezüstbányáinak kincseit Európába szállító flottákat… Nos, az „unalom" kifejezést akár törölhetjük is a szótárunkból!

Tengerre, egér!

17 év telt el az eredeti Pirates! megjelenése óta, ami a játékvilágban szinte felfoghatatlanul nagy idő. A játék zsenialitását mutatja, hogy ez az alap (a grafikától eltekintve) minimális változtatásokkal ilyen irdatlanul hosszú idő után is életképes. Mit életképes, az év egyik legjobb játéka – és nemcsak magamfajta nosztalgiahuszárok számára, de olyanoknak is, akik esetleg még nem is éltek, amikor az eredeti C64-es verzió megjelent…

Elképzelhető, hogy ha Sid mester kevesebb tisztelettel és nagyobb bátorsággal áll neki a felújításhoz, és többet fejleszt, több új elemet visz a programba, a játék még jobb lett volna – azonban itt nem ez volt a cél. Az új Pirates! nem váltja meg a világot, nem teremt új játékműfajt, nem korszakalkotó; de nem is ezt vártuk tőle. Egyszerűen egy tökéletesen szórakoztató, és szinte végtelen újrajátszhatósággal rendelkező játékot vártunk, és

Brinkmann prof szörnyű múltja...

pontosan ezt is kaptuk. Bár totál szubjektív, és felveti a „kit érdekel?" klasszikus kérdését is, de végszóként talán mindennél többet mond a tény, hogy jómagam a Pirates! kedvéért szívfájdalom nélkül hagytam ott a Half-Life 2-t és a World of Warcraftot…

Hancu

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

91%

+ Játékstílusok mesteri keverése
+ Hangulatos grafika és zene
+ Egyszerű, mégis nagy stratégiai mélységű, szórakoztató játékmenet

- Néhány játékelem gyengén sikerült
- Ha nem ésszel játsszuk, monoton lehet

Pirates of Caribbean 77%
Sea Dogs 86%
Age of Sail 2 71%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

Tudtad Sid Meierről, hogy...

…a '80-as évek végén megfigyelés alatt tartotta az FBI, ugyanis a híres-hírhedt Lopakodó bombázó főszereplésével készült szimulátora, az F19 Stealth Fighter olyan élethű lett, hogy azt feltételezték, a hadseregtől kiszivárgott információkat használtak fel hozzá?

…a fia 14 évesen csináltatott magának egy „Sid Meier's Kid!" tetoválást, az apja játékelnevezési szokásaira utalva?

…jórészt neki köszönhető, hogy a híres regényíró Tom Clancy (Rainbow Six sorozat, Ghost Recon) beszállt a játékfejlesztésbe? A Red Storm Rising című regényén alapuló Sid Meier-játék kapcsán ugyanis annyi súrlódás akadt kettejük között, hogy az író úgy gondolta, csak azért is megmutatja, hogyan kell játékot készíteni…

…annak idején „fej vagy írás" alapon döntötték el Dan Buntennel, hogy melyikük készítsen a Civilization, és melyikük az Axis & Allies társasjáték alapján számítógépes játékot?

Sid Meier

Sid Meier's Pirates!

Interjú

A rajongók körében ősz közepén kezdett futótűzszerűen terjedni a hír, hogy Sid Meier december elején Európába látogat. Bár a mester ügyesen a lapzártánk hétvégéjére időzítette hamburgi kirándulását, ez sem akadályozott meg abban, hogy beépített emberünk, B ügynök átrágja magát az autogramkérők tömegein, könnyed testcselekkel kijátssza a biztonságiak figyelmét, és elrabolja Sidet egy rövid interjú erejéig.

PC Guru: A Pirates! a játéktörténelem egyik legnagyobb legendája. Nem tartottál attól, hogy képtelenség lesz az új verzióval megfelelni a rajongók elvárásainak, akik 17 éve várnak erre a játékra?

Sid: Valóban, az ember már csak olyan, hogy hajlamos csupán a szépre emlékezni, és az évek egyre szépítik a régi-régi játékkal töltött órák emlékét. Azért vágtunk bele a felújításba, mert úgy gondoltuk, hogy a mai technológiával, a 3D grafikával felvértezve képesek leszünk minden téren felülmúlni a régi Pirates!-t. A játékosok eddigi visszajelzései azt mutatják, hogy ezt sikerült is elérni.

PC Guru: Elégedett vagy a játékkal? Egyáltalán lehet egy fejlesztő valaha elégedett a játékával?

Sid: Azt hiszem, sikerült a lehető legtöbb új ötletet beletenni a játékba, semmit nem tartottunk vissza az esetleges folytatás kedvéért. Mindig nagyon boldogok vagyunk, ha egy játékunk megjelenik, de aztán minél többet játszunk vele, annál több „hm, ezt egy kicsit másképp is csinálhattuk volna"-jellegű gondolatunk támad... Szóval nem, azt hiszem, sosem leszek 100%-osan elégedett egyetlen játékommal sem.

PC Guru: Mit tartasz a Pirates! legfőbb erősségének, és mit volt a legnehezebb megalkotni a programban?

Sid: A szabad játékmenet, és az ebből fakadó nagy újrajátszhatósági érték a Pirates! igazi erőssége, ahogyan 17 évvel ezelőtt is ezek voltak a fő erényei. A legnagyobb kihívás... Nos, talán a szárazföldi csaták megvalósítása volt. Igazság szerint pár hónappal ezelőttig egészen más, real-time rendszerű harcrendszer szerepelt a programban, de úgy gondoltuk, nincs benne elég stratégiai lehetőség, és nem is néz ki túl jól, ezért lecseréltük a mostani, körökre osztott rendszerre.

PC Guru: Mire vagy a legbüszkébb a játékkal kapcsolatban?

Sid: Arra, hogy úgy sikerült új elemeket (mint a lopakodás vagy a tánc) hozzátennünk az eredeti játékhoz, hogy azok tökéletesen illeszkednek a játékélménybe, nem borítják fel az egyensúlyt vagy a hangulatot.

PC Guru: A játékkal kapcsolatos kutatómunkánál láthatólag nem a történelemkönyveket, hanem a kalózos kalandfilmeket vettétek alapul...

Sid: Így van, játékot készítünk, ahol a cél a szórakoztatás, nem pedig a történelemhűség. Azzal szoktam viccelődni, hogy a történelmi témájú játékaimnál mindig utólag, a megjelenés után végzem a kutatómunkát. A történelemben bármilyen eseményre tud az ember példát találni, amivel igazolhatja a játékban választott megoldás történelmi pontosságát...

Mindazonáltal lehet tanulni is a Pirates!-ből; nemrég hallottam egy rajongónkról, aki a játék alapján tanulta meg a Karib-tenger földrajzát. Néhány napi játék után minden egyes apró sziget, minden város pontos elhelyezkedését kívülről fújta, amivel teljesen lenyűgözte a tanárait (nevet).

PC Guru: Miért döntöttetek a Gamebryo grafikus motor használata mellett?

Sid: A Firaxis kis létszámú csapat, egyszerűen nincs elég emberünk és energiánk, hogy saját grafikus motort fejlesszünk. Ezért hát körülnéztünk a piacon, és megtaláltuk a Gamebryo engine-t, ami minden szempontból tökéletesen megfelelt az elvárásainknak. Egyébként elég sok licencelt technológiát és middleware-t használunk, hogy ne kelljen az erőinket szétforgácsolni, és koncentrálhassunk a játék tartalmi részére.

PC Guru: Manapság minden játékfejlesztő a modolhatóságra utazik – mi a helyzet ilyen téren a Pirates!-szel?

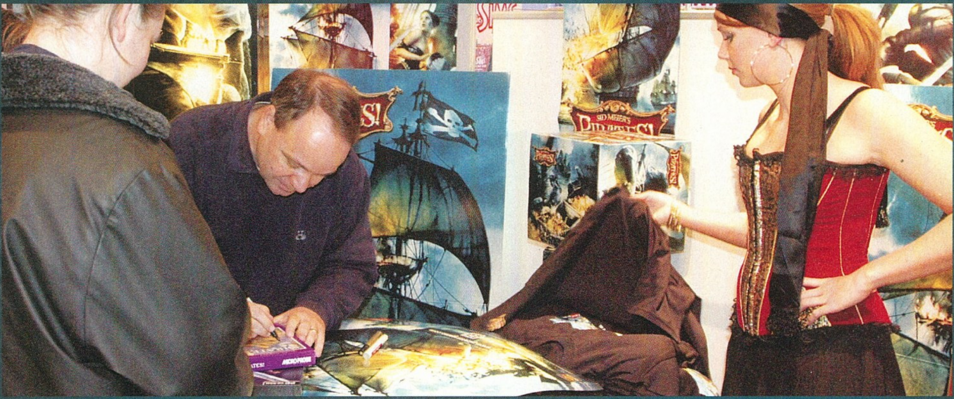
Sid: A játék bizonyos szintig testre szabható: rajzolhatsz magadnak saját zászlót, esetleg kicserélhetsz grafikai elemeket a programban, de messze nincs annyi változtatási lehetőség benne, mint mondjuk a Civilizationben. Ez egyszerűen a játék stílusából adódik: a Pirates!-t elég nehéz lenne úgy megbuherálni, hogy azzal ne rontsuk el a játékegyensúlyt, de mégis új elemeket vigyünk bele, új élményt hozzunk létre.

PC Guru: Melyik híres kalóz bőrébe bújnál bele szívesen?

Sid: Nos, a valóságban a kalózok élete általában nagyon gyors és csúfos véget ért, ezért azt hiszem egyikükkel sem szívesen cserélnék... (nevet) Inkább a játék főhőse lennék, aki a rablással eltöltött évek után visszavonul, és gazdagságban él a családjával.

PC Guru: Mik a Firaxis további tervei?

Sid: Készül a Pirates! Xbox-verziója az Atari számára, emellett dolgozunk a Civilization 4-en, egy új kiadóval, akit egyelőre nem nevezhetek meg.



Sid fáradhatatlanul dedikál. Mi is aláírattunk egy Pirates!-t, januárban ki is sorsoljuk egy mókás nyereményjátékban

NYEREMÉNYJÁTÉK
– CSÚCSGÉPET PROFIKNAK!

A kép illusztrác

A fődíj három sarokra van Tőled!

Így játssz:

- Gyűjtsd össze a PC Guru 2005. évi első három számában megtalálható nyerő sarkokat,
- szerezd meg az egyéni azonosító kódodat a PC Guru weboldalán,
- küldd vissza 2005. március 22-ig az azonosítóddal ellátott nyerő sarkokat a címünkre és,
- legyen tiéd a nyeremények egyike!

Nyerd meg a főnyereményt: egy 400 000 forint értékű álom PC-t,

vagy a további értékes nyeremények egyikét (az év legjobb játékait, PC-GURU ajándékokat, hardver tartozékokat stb.)!

Játssz velünk! Érdemes!

Sorsolás: 2005. március 31-én.

Címünk: PC GURU szerkesztősége 1300 Budapest 3, Pf. 362

A borítékra írd rá: „Nyerő sarok"

A további részleteket megtalálod a PC Guru weboldalán:

www.pcguru.hu

Nyerő sarok

Azonosító:

mint 10 éve

2005/

Vampire

· The masquerade bloodlines ·

fejlesztő: troika kiadó: activision web: vampirebloodlines.com

i A Troika hivatalosan 1998-ban alakult meg, amikor Tim Cain, Leonard Boyarski és Jason Anderson (a Fallout 1-2 mögött álló trió) lelépett az Interplaytől, de a zseniális hármast már előtte is ezen a néven emlegették. Első játékuk az Arcanum, a második a Temple of Elemental Evil volt – mindkettő nagyszerű alapötlettel volt megáldva, ám a megvalósítással már akadtak problémák.

A 2004-es évben szinte minden játékkategóriában tökéletesen sikerült, fantasztikus játékok születtek: az FPS-ek és a szimulátorok szerelmesei is új királyokat avathattak, és a stratégák is dőzsölhettek. Még az évek óta halottnak tekintett kalandjáték műfaj is feltámadt, és emlékezetes alkotások születtek abban a stílusban is. Mindössze a szerepjátékosok lógathatják az orrukat, hiszen a közepes – és igazi RPG-nek nem is nevezhető – Sacreden, valamint a felejthető Beyond Divinityn kívül nem sok jutott nekik. A fényt az alagút végén a Vampire jelentette, amire mindannyian úgy vártunk, mint az év egyetlen igazi szerepjátékára – ezt alátámasztotta a nagy múlttal rendelkező Troika csapata, a Valve-tól megvásárolt Source motor, a zseniális szerepjáték-alap, no meg az is, hogy a különböző kiállításokon látott verziók is egész jónak tűntek…

Maszkabál

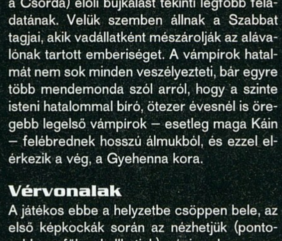
A Dungeon & Dragons után a második legnépszerűbb szerepjátékrendszer a White Wolf kiadó World of Darkness univerzuma. A World of Darkness tulajdonképpen a mai Föld komor, sötét változata, ahol a szörnyekről szóló mesék mind igazak: klánokba tömörült, szinte halhatatlan vámpírok küzdenek a háttérben a hatalomért, az emberi életekkel mit sem törődő vérfarkas-törzsek küzdenek a Földanya, Gaia beszennyezői ellen, nagyhatalmú mágusok csomózzák össze a téridő fonatát, ahová pedig ők sem jutnak el, ott démonok, tündérek és szellemek küzdenek a túlélésért. A Sötétség Világának legrészletesebben kidolgozott szereplői a vámpírok, akik egészen Káinig vezetik vissza vérvonalukat. 13 klánra szakadva vívják Dzsihádnak nevezett harcukat, melynek célja a minél nagyobb hatalom megszerzése. A káinitáknak is nevezett teremtmények egyik fele a Kamarillának nevezett szerveződésbe tömörül; e hét vámpírklán a Maszkabál fenntar-

A város, ami sohasem alszik

tását, vagyis az emberek (ahogy ők nevezik: a Csorda) elõli bujkálást tekinti legfőbb feladatának. Velük szemben állnak a Szabbat tagjai, akik vadállatként mészárolják az alávalónak tartott emberiséget. A vámpírok hatalmát nem sok minden veszélyezteti, bár egyre több mendemonda szól arról, hogy a szinte isteni hatalommal bíró, ötezer évesnél is öregebb legelső vámpírok – esetleg maga Káin – felébrednek hosszú álmukból, és ezzel elérkezik a vég, a Gyehenna kora.

Vérvonalak

A játékos ebbe a helyzetbe csöppen bele, az első képkockák során az nézhetjük (pontosabban: főleg hallhatjuk) végig, ahogy emberből vámpírrá leszünk. Los Angelesben járunk, valamikor a XXI. század elején, egy olyan városban, mely nemrég került az



A hajléktalanvér sem rossz…

■ Itt egy vicces képaláírás volt , csak Gaben kicserélte a képet fölötte...

anarchok (klán nélküli vámpírok) irányítása alól a Kamarillához, ezért aztán még a vámpírvilágban megszokottnál is nagyobb a zűrzavar, sűrűbbek az intrikák szálai a háttérben. Miután túléltük az első fél órát, józszerivel magunkra maradunk a városban, szabadon döntve el, ki mellé állunk a politikai csatározásokban – ajánlatunk lesz bőven, hiszen mindenki szívesen használna fel egy új szereplőt a maga érdekében. A város négy területét – a belvárost, Santa Monicát, Hollywoodot és Chinatownt – fogjuk bejárni kalandjaink során.

A történet nem indul be túl hamar, sokáig teljesen különálló feladatokat kell végrehajtanunk, sokszor nem is vámpírok, hanem egyszerű halandók megbízásából. Ezen időszakban történő választásaink – no meg a klánunk – szabják meg, miként alakul a központi sztori, amely talán még a vártnál is komorabb, sötétebb lett (nem véletlenül nem részletezem, érdemes mindenkinek kibírnia az első öt-hat órát, hogy ténylegesen beinduljon a cselekmény).

Sötét világ

Karakterünket nem túl szabadon alakíthatjuk ki a játék elején, mindössze nemünket és klánunkat határozhatjuk meg: nem választhatunk eltérő arcvonások, vagy mondjuk ruházatok között. Ezt követi karakterlapunk kitöltése, amely ugyan ismerős lehet az eredeti játékot ismerőknek, de azonnal feltűnik, hogy rengeteget egyszerűsítettek rajta. Van kilenc alaptulajdonságunk (három csoportba sorolva), valamint 12 képességünk, ezek mindegyikét tapasztalati pontjaink elköltésével öt fokozaton keresztül növelhetjük. A játékban használt képzettségek szintjét mindig egy alaptulajdonság és egy képesség összegeként kapjuk meg – ha ez eléri a feladat nehézségét, az sikerülni fog, egyébként nem. Egy egyszerű példa: ha például egy ajtó feltörése ötös szintű zártörési képzettséget kíván meg, akkor az ide tartozó Ügyesség alaptulajdonság, illetve Biztonságtechnika képesség szintjei összegének legalább ötnek kell lennie a sikerhez. Tapasztalati pontot főként a küldetések végrehajtásáért, illetve néha az igazán erős ellenfelek legyőzéséért fogunk kapni, de ezeket nem osztogatja túl bőkezűen a program, jól meg kell fontolni, mire költsük (a karakterlapon látszik, melyik alaptulajdonság és képesség mely képzettségbe számít bele).

"Minden adott volt a csodához, az év egyik legjobbja lehetett volna; ehhez képest óriási csalódás lett."

■ Csak azt ne magyarázzák meg, hogy a Két Lotti is vámpír volt...

■ Éjjeli vámpír-pillangó akcióban

■ Szegény, mekkorát fog csalódni...

Minden karakter – választott klánjától függően – rendelkezik három különböző, diszciplínának nevezett képességgel. Ezek tulajdonképpen a „vámpírvarázslatok", melyeket szintén tapasztalati pontból fejleszthetünk. Ezek aktiválásához a testünkben lévő vért kell használnunk, ami így tényleg a vámpírlét legfontosabb tényezőjévé válik. Vért természetesen a halandóktól (akár patkányokból is) szerezhetünk, a filmekből ismert nyakból szürcsölős metódussal, ráadásul ehhez nem is szükséges ölni, ha egy kis nedűt hagyunk az áldozatban, haza tud botorkálni, elfelejtve mindent, ami történt vele. Mivel mindenképpen a Kamarillához fogunk tartozni, nekünk is figyelnünk kell a káinita faj rejtve maradására, a Maszkabál fenntartására. Ez azt je-

■ Adj vért, életet mentesz!

lenti, hogy nyilvánosan vért szívni nem szép dolog, ez a Maszkabál megsértését jelenti – ezt legfeljebb ötször tehetjük meg a játék folyamán. Az álcázási törvény megsértésének számít rengeteg más dolog, így például egy olyan küldetés, ahol rejtve kellene maradni, de lebukunk, és kénytelenek vagyunk mindenkit kiirtani. Vannak szerencsére módszerek, melyekkel „jó pontokat" is szerezhetünk, például amikor elteszünk láb alól egy forgató-

Vampire
The masquerade bloodlines

vámpír klánok

Brujah:
A Brujah klán főként lázadókból, forrófejű fiatalokból áll. Imádják a harcot, ők a Kamarilla legképzettebb katonái – pontosan ezért hajlamosabbak az őrjöngésre, mint a többi klán képviselői.

Gangrel:
A „vadaknak" is csúfolt Gangrelek a városok helyett inkább a vadont szeretik, ahol farkasfalkához hasonlóan élik életüket. Képesek más lényekké átváltozni, és az állatokkal beszélni.

Malkavita:
Akit Malkavita változtat át vámpírrá, azonnal megőrül; ez a katatón állapottól a skizofrénián át az agresszív pszichopata állapotig terjedhet. Túl sok értelmeset nem tudunk meg tőlük.

Noszferatu:
A Noszferatuk ördögien ronda, horrorisztikus külsejű vámpírok, akik – részben ezért – rejtőzködve, az árnyakban lapulva, patkányok között élnek. Kémhálózatukról és összetartásukról híresek.

Toreador:
Ezek a káiniták művészek, mecénások, és legtöbbször gyönyörű lények. Harc helyett csábítást, shotgun helyett a mosolyukat használják. Igen otthonosan mozognak az emberek között.

Tremere:
Ők a vámpírok legjobb varázslói, akik közül az elsők éppen a vérmágiával kapcsolatos kutatások következtében lettek vértestvérré. Mindenki rettegi őket, mert kegyetlenek, ha tudásuk védelméről van szó.

Venture:
A Ventrue-k a Kamarilla legfőbb szereplői, ők a nemesek, a hatalom imádói – és általában, így LA-ben is, birtokosai. Ugyan képesek egyszerre tucatnyi vasat is a tűzben tartani, talán ők a legbecsületesebb vámpírok.

■ Bizarr ellenfelek: a hármasikreknek bicska nőtt az orrára...

könyvírónak a saját életéről mesélő vámpírt. Vámpírlétünk másik fontos mutatója az emberiesség (humanity). Ez a gonosz, vérszomjas cselekedetektől csökken, a jótettekért cserébe pedig – sokkal ritkábban – növekszik. Ez befolyásolja, hogy mennyire tudjuk tudatosan irányítani karakterünket; harcban vagy pánikhelyzetben ugyanis néha elveszíthetjük felette az irányítást. Ilyenkor következik be a vérgőzös őrjöngés, amikor megerősödve, ám kontroll nélkül pusztítunk el mindenkit – alacsony emberiességnél ez gyakran megeshet, ami könnyen a halálunkhoz is vezethet.

Ismerős elemek

A játékmenet leginkább az első Deus Exre emlékeztet: minden területen kapunk néhány küldetést, melyek között akadnak fontosak és teljességgel mellékesek is. Sok feladat ellentétes egy másikkal, vagy legalábbis keresztülhúzhatja más szereplők terveit, így jól meg kell fontolnunk, melyik missziót mikor végezzük el. A feladatokat itt is egész eltérő módon oldhatjuk meg, az én Tremere karakterem például igazi hacker volt, ráadásul vérmágiájával könnyedén elintézett minden támadót. Az is a Deus Exre emlékeztetett, hogy rengeteget kellett szellőzőkben kúszni, és hogy mindenhová volt legalább egy hátsó bejárat...

> A Vampire: The Masquerade szabálykönyv és néhány kiegészítő már magyarul is hozzáférhető, ráadásul már 15-nél is több regényt olvashatunk anyanyelvünkön.

Azonban hiába a hasonlóság némely tekintetben, ha rengeteg dologban elmarad a már sokéves DX-től a Bloodlines. Ilyen például a harc, ami tulajdonképpen veszett gombnyomkodásból áll. Mivel a vámpírokat nem igazán sebzik a lőfegyverek (egy fejlövés shotgunnal persze hatékony), főként közelharci fegyverekkel fogunk küzdeni – és mivel itt nem kell védekezni, nem kell taktikázni, lesből támadni, cseppnyi élvezetet sem lelünk majd benne. Ott van aztán a kiegyensúlyozatlanság: Tremere karakterem például már alapból megkapott diszciplínái segítségével képes volt tucatnyi egyszerre támadó karaktert megölni. A vérszívás – ami a vértartalék mellett életerőnket is feltölti – túl erős lett. Miközben szívjuk valaki vérét, akkor is gyógyulunk, ha közben ketten-hárman lőnek ránk, ezért aztán ez lesz a legfőbb fegyverünk.

Hiába lett a Deus Ex óta tízszeres a PC-k teljesítménye, a Vampire helyszínei sokkal kisebbek, mint Warren Spector játékában voltak. Főként Hollywood kiábrándító, ami tulajdonképpen egy 300 méteres utcaszakaszból áll, a két oldalán házakkal. Ez a legextrémebb példa, de a többi helyszín sem túl nagy. Ha az összes területet, csatornástul, temetőstül egymás mellé raknánk, kényelmesen elférne az egész a Half-Life 2 bármelyik pályájának a sarkában. Kiábrándító, és nem csak azért, mert az első információkban még egész Los Angeles bejárásáról volt szó...

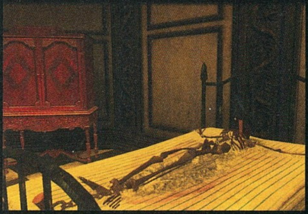
A legfájóbb hiba a játék hangulattalansága. Ez annak is elsőre nyilvánvaló lesz, aki még sosem hallott az igazi Vampire szerepjátékról, nekem viszont, aki sokat játszottam a Sötétség Világában, egyenesen letaglózó volt a sok következetlenség. Kipróbáltam például, hogy mi történik, ha durván beszélok a város hercegének – hát semmi. Kicsit mérgelődött, de nem háborodott fel túlságosan, és

■ Az idei vámpír-frizuradivat

■ De szép lehetett a modell...

nem ölt meg egy szemvillanás alatt, ahogy illett volna. A város minden vértestvére elmesélte nekem gondjait, titkos terveit, a legfontosabb feladatok elvégzésére is engem küldtek ki. Amikor egy harmadik generációs (értsd: szinte Káin hatalmával rendelkező ősvámpír, a klánok egyikének alapítója) vámpír koporsóját kell megszerezni, kit küldenek? Talán egy állig felfegyverzett, a legképzettebb vértestvérekből álló kommandót? Nem: szerény személyünket, az alig néhány napja átváltoz-

■ Most altatunk, aztán majd műtünk



■ Lehet hogy túl sok volt az altató?

tatott, más klánba tartozó, kipróbálatlan, megbízhatatlan senkit. Alig néha csillan fel a nagyszerű World of Darkness-hangulat, de ez is csak arra jó, hogy utána még fájdalmasabb legyen, amikor Los Angeles teljhatalmú hercege bevallja, hogy egy rá vadászó ember elől bujkál, mi talán segíthetnénk neki… Az például igencsak tetszett, hogy lehetett saját ghoulom, azaz vámpírvérrel táplált, nappal is ügyködni képes rabszolgám. Némely küldetés is fantáziadús volt, egyszer például egy klinikára, kivizsgálásra küldött vérfarkas-vért kellett elrabolnom a Maszkabál védelmében…

Agresszív motorosok

A Troika volt az első cég, akik megkapták használatra a Valve által hat évig készített Source motort, ezért grafika terén (is) nagy dolgokat vártunk tőle. Tévednünk kellett. A kiállításokon mindig azzal vigasztaltuk magunkat, hogy „ezt az animációt biztosan kicserélik még", vagy „azt a textúrát újra fogják rajzolni, jó lesz ez!", de sajnos tévednünk kellett. Ugyan némelyik állóképen nagyon jól néz ki a Bloodlines, de öt perc játék után rá kellett jönnünk, hogy a Troika fejlesztői a Source lehetőségeinek egy százalékát sem tudták kihasználni. Szinte mindent rusnya textúrák borítanak, a szobákban sokszor nincs semmi berendezési tárgy, a karakterek pedig nemhogy a Half-Life 2 figuráit, de a Quake 3 karaktereinek kinézetét sem tudják megközelíteni (leszámítva mondjuk öt női és egy-két férfi karakter fejét), és minden mozgás borzasztó darabos… Az átvezető jelenetek a maguk teleportáló, ostobán mozgó figuráikkal, az elcsúszott hangjaikkal és zavaró, tehetségtelenül megoldott kameramozgásokkal az általam látott legrosszabbak.

Mindehhez rengeteg textúraillesztési és árnyékmegjelenítési hiba tartozik, és ha ez a csomag még nem lenne kerek, ugyanolyan beállításoknál (ezerszer kisebb és kevésbé kidolgozott pályákkal) a játék körülbelül 20 fps-sel lassabb, mint a Half-Life 2… De még mindig nincs vége a sirámaimnak! AI szinte nincs a programban (mindenkit legyőzhetünk ugyanazzal az egyféle támadással, nem bújnak el, csak bután jönnek felénk…) és a fizika is csak néhány kiválasztott tárgyra van hatás-

■ Na végre egy könnyű célpont…

sal. Cirka két helyen lehet deszkaajtókat betörni, a bárpult 50 flaskája közül általában egyet-kettőt lehet felvenni, és azok sem törnek el, ha a falhoz vágjuk őket. Hiába nyilatkozza pár oldal múlva a játék producere, hogy „túl összetettek a pályák", ez meglehetősen nevetséges indok (mellesleg a kényesebb kérdésekre nem is kaptunk választ, pedig voltak, elhihetitek…). Az egyetlen elem, amire nem volt panaszom, az a zene és a szinkron – minden tökéletesen passzol a játékhoz. A Tiamat, a Ministry és a Lacuna Coil tökéletes választás volt, de a többi, általam nem ismert zenekar is remekül beleillik a játékba.

A Bloodlines tehát nem teljesítette, amit elvártunk tőle, sőt, kifejezetten gyenge lett. A Vampire-hangulat sehol, az ígért teljesen különböző játékmenetet nyújtó klánok között nincs nagy különbség, a fejlődési- és harcrendszer (Rendszer? Odamegyek és csapkodok, ez nem rendszer!) túl egyszerű, a grafika, a nagyszerű Source motor ellenére gyenge, ráadásul rengeteg programhiba nehezítette a játék tesztelését (néhány év szünet után tényleg visszatérnek azok az idők, amikor egy játék egyszerűen kivág desktopra?). Kezdem azt hinni, hogy a Troikánál igen súlyos gondok vannak: a Temple of Elemental Evil után a Vampire-t is el tudták rontani. Méghozzá nagyon…

Grath

grafika	18/25
zene	15/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15

71%

összhatás 3/5

+ Néhány küldetés fantáziadús.
+ A zenék tökéletesek.

- Nem hozza a Vampire-hangulatot.
- A harc borzasztó gyenge.
- Túl apró helyszínek, túl kevés küldetés és emlékezetes karakter.

Deus Ex 96%
Deus Ex 2 85%
Vampire: Redemption 80%

Minimum gépigény: P3 1.2 GHz, 384 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,3 GB HDD

Vampire · The masquerade · bloodlines

diszciplínák

Bestia (Animalism):
A Noszferatuk és a Gangrelek e diszciplínával – harcban – segítő állatszellemeket idézhetnek meg néhány másodpercre.

Ezerarc (Protean):
Az Ezerarc használatával eleinte részben, ötödik szinten teljesen átváltozhatunk erős harci alakba.

Fátyol (Obfuscate):
A Fátyol diszciplína tulajdonképpen a láthatatlanság Vampire-megfelelője, a támadás itt is véget vet a hatásnak.

Gyorsaság (Celerity):
E diszciplína segítségével felgyorsulhatunk, ami a játékban az idő lelassulását, azaz az ismert bullet-time effektet jelenti.

Jelenés (Auspex):
Mentális tulajdonságaink növelése mellett e diszciplínával átláthatunk a falakon, megérezve az elő, és később élőholt lényeket.

Jelenlét (Presence):
A Jelenlét diszciplínával félelmet ültethetünk ellenfeleink szívébe, azaz harci értékeiket, tulajdonságaikat csökkenthetjük vele.

Őserő (Potence):
Közelharci fegyverrel és puszta kézzel okozott sebzésünket növeli meg.

Szívósság (Fortitude):
E képesség alkalmazásával rövid ideig megkeményíthetjük testünket, így a minket érő fizikai sebzések töredékükre csökkennek.

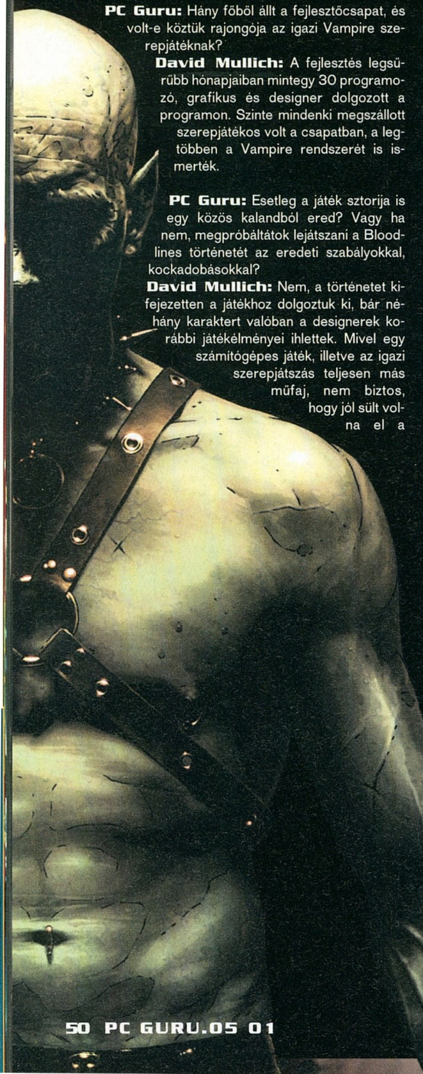
Uralom (Dominate):
Átvehetjük az irányítást a gyenge akaratúak felett, ez a transz-szerű állapottól az öngyilkosságba kergetésig tarthat.

Taumaturgia (Thaumaturgy):
A vérmágia a vámpírok egyetlen közvetlenül sebző diszciplínája, nem véletlen, hogy ez a Tremere-ek féltett kincse.

Téboly (Dementation):
Ezzel megőrjíthetjük az ellenfelet, az eredmény a hisztérikus nevetőrohamtól a teljes őrületig terjedhet.

Vampire
The masquerade bloodlines
interjú

Mivel rengeteg kérdés merült fel bennünk a Vampire végigjátszása után, felkerestük a készítőket . A kiadó Activision egyik embere, a Bloodlines producere, David Mullich válaszolt kérdéseinkre.



PC Guru: Hány főből állt a fejlesztőcsapat, és volt-e köztük rajongója az igazi Vampire szerepjátéknak?
David Mullich: A fejlesztés legsűrűbb hónapjaiban mintegy 30 programozó, grafikus és designer dolgozott a programon. Szinte mindenki megszállott szerepjátékos volt a csapatban, a legtöbben a Vampire rendszerét is ismerték.

PC Guru: Esetleg a játék sztorija is egy közös kalandból ered? Vagy ha nem, megpróbáltátok lejátszani a Bloodlines történetét az eredeti szabályokkal, kockadobásokkal?
David Mullich: Nem, a történetet kifejezetten a játékhoz dolgoztuk ki, bár néhány karaktert valóban a designerek korábbi játékélményei ihlettek. Mivel egy számítógépes játék, illetve az igazi szerepjátszás teljesen más műfaj, nem biztos, hogy jól sült volna el a Bloodlines története egy igazi Vampire játék alkalmával.

PC Guru: Ha már itt tartunk, miért nem egy korábban megjelent modult használtatok fel a játék hátteréül?
David Mullich: Főként azért, mert mindenkit meg szerettünk volna lepni, nem akartuk, hogy bárki is előre tudja a végkifejletet, a fordulatokat. Úgy gondoltuk, képesek leszünk érdekes, magával ragadó történetet kiötölni, és az, hogy a White Wolf [a Vampire: The Masquerade kiadója – a szerk.] felvette a játékot a World of Darkness univerzum hivatalos forrásanyagai közé, azt mutatja, hogy sikerrel is jártunk.

PC Guru: Egyébként rendelkeztek a teljes World of Darkness licenccel, vagy csak a Vampire-ével? Csak azért kérdezzük, mert szívesen látnánk a vérfarkasokra, netán a vadászokra koncentráló játékot a közeljövőben...
David Mullich: Csak a Vampire: The Masquerade jogaival rendelkezünk, úgyhogy még az új Vampire: The Requiem rendszerre sem alapozhatunk játékokat. Vérfarkasok és vadászok egyébként feltűnnek a Bloodlinesban is, bár természetesen nem ők a legfontosabb szereplők.

PC Guru: Amúgy milyen volt együtt dolgozni a White Wolffal? Volt valami, amit nem engedélyeztek, és esetleg ki kellett vágni a programból?
David Mullich: A White Wolf fantasztikus partner volt! Ugyan mindent engedélyeztetni kellett velük az ellenfelektől kezdve a párbeszédeken át a küldetésekig, de végig szem előtt tartották, hogy ez nem szerepjátékos kiegészítő, hanem számítógépes játék. Hiába gondolkodom, semmi nem jut az eszembe, amit elutasítottak volna, még változtatásokat sem igazán igényeltek semmiben.

PC Guru: Mit gondoltok az előző Vampire-játékról, a Redemptionről? Felhasználtátok azt inspirációként?
David Mullich: Nem, a célunk az volt, hogy teljesen tiszta lappal induljunk; a Redemption helyett inkább a hivatalos forráskönyvekre támaszkodtunk.

PC Guru: Milyen volt a Source motorral dolgozni? Tényleg olyan könnyen használható, mint amilyennek a Valve beállította?
David Mullich: Nem mondom, hogy nem voltak gondjaink, nehéz pillanataink, de ezek jórészt annak voltak köszönhetők, hogy a fejlesztés alatt a Source is folyamatosan változott, javult, új dolgokat programoztak le benne, és nekünk ezekhez mindig alkalmazkodnunk kellett. Ezt nem panaszként mondom, mert ha igazán úttörő technológiát akarunk alkalmazni, ez együtt jár az ilyen kényelmetlenségekkel. A Valve mindenesetre kitűnő szövetséges volt, mindig számíthattunk rá.

PC Guru: Kicsit csalódottak voltunk amiatt, hogy a fizika nem épült be úgy a Bloodlines világába, mint azt a Half-Life 2-ben láttuk...
David Mullich: Ennek az volt az oka, hogy a mi helyszíneink olyan összetettek, hogy egyszerűen nem lehetett minden egyes tereptárgyra leprogramozni a fizikai jellemzőket. Ezért úgy döntöttünk, nem is vágunk bele ebbe a sziszifuszi munkába, hanem visszavesszük a fizikával kapcsolatos fejtörők, feladatok számát, és a játék más területeire koncentrálunk.

Szia Flatline, jó a szerelésed...

PC Guru: Mivel a Source motor rendkívül modbarátnak készült, van esély arra, hogy egyesek új sztorit, helyszínt építsenek a Bloodlines-hoz?
David Mullich: Esély van rá, sőt, a különböző internetes fórumokon olvasottak alapján merem állítani, hogy sok kiegészítőt, küldetést fogunk látni.

PC Guru: Mit szóltok ahhoz a véleményünkhöz, hogy a Bloodlines játékmenetében leginkább az első Deus Exhez hasonlít?
David Mullich: Áh, igen, ezt már több helyről is hallottuk, mások egyébként sokszor a Falloutokhoz hasonlították. Mi nem úgy dolgoztunk, hogy ehhez, vagy ahhoz a játékhoz hasonló programot akarunk készíteni – az viszont megtisztelő, hogy ilyen fantasztikus játékokkal emlegetik együtt a Bloodlinest!

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG!
MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
EZT VEDD MEG!
STRATÉGIA
EVM
MAGYAR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!
1999,-
1999,-
1999,-
HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
PLATOON
HAEGEMONIA
A SOLON HAGYATÉK
AZ EVM SOROZAT TELJES VÁLASZTÉKÁT
MEGTALÁLOD HONLAPUNKON:
WWW.EVM.HU

„Sándor vagyok...”

Alexander

fejlesztő gsc gameworld **kiadó** ubisoft **web** www.gsc-game.com

i Az ukrán GSC Gameworld csapata tíz éve dolgozik Kijevben, specialitásaik a történelmi RTS-ek (Cossacks, American Conquest), és az FPS-ek (Firestarter, STALKER). Idén ősztől már játékkiadással is foglalkoznak – bár szerintünk inkább a STALKER-t kéne már végre befejezniük...

Az emberiség összes háborúját feldolgozták már számítógépes játékban, úgyhogy ha egy fejlesztőcég a világtörténelemből merít, számolnia kell azzal, hogy nemcsak a műfajt, hanem a témát tekintve is riválisokra akadhat. Remek példák erre az Alexander-játékok. A közeljövőben ugyanis három, Nagy Sándor hódításait feldolgozó stratégia is megjelenik, vagy jelent meg máris – nyilvánvalóan nem véletlen, hogy mind az Oliver Stone-féle Nagy Sándor film premierje környékére időzítette a debütálását. Az Ubisoft üdvöskéje, az Alexander azonban némi előnnyel indul: ez a játék bírja ugyanis az eredeti film jogait.

Sándor vagyok...

A licenchez képest a játék nem igyekszik igazodni a filmhez, nem találkozunk Colin Farrell bedigitalizált fejével, de valósidejű stratégia esetében talán nem is hiányoljuk ezt (nyilvánvaló, hogy marketingokok vezérelték a filmjog megvásárlását). Az Alexander inkább a történelemkönyvekre és a fejlesztői fantáziára hagyatkozik: hadjárat üzemmódban annak a jóembernek a „sándorútját” követhetjük végig, aki még harminc éves kora előtt hétvégi telket formált magának fél Ázsiából (ha belegondolok, hogy nekem ugyanennyi idő alatt csak a PC Guru-cikkíróságig futotta...). Nagy Sándor ellenfeleinek – a perzsa Dáriusz, az indiai Pórosz és az egyiptomi Nektanebo – hadjárataiban a másik oldalról is belekóstolhatunk a jóba, skirmishben és multiplayerben pedig képzelt csatákban küldhetjük egymásnak a nációkat. Az eposzi hódításhoz eposzi méretű csaták dukálnak, és a Cossacks-szériát is fejlesztő GSC ennek szellemében készítette a játékot: bár nem először látunk ilyet, lenyűgöző, ahogy a több ezres seregek összecsapnak. Persze ettől még nem lesz jó a játék, az Alexander sajnos több ponton is alátámasztja ezt az állítást – és a kritikus gyanúját, ami először a GSC weboldalának nézegetésekor horgad fel. A játéknak ugyanis a cikk írásakor nyoma sincs a hivatalos honlapon – mintha szégyellenék a készítők...

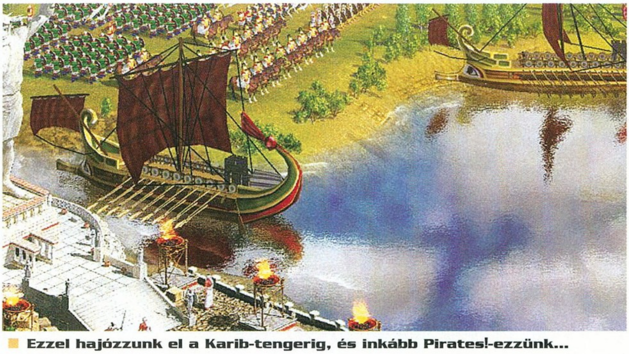
Alexebb klón

Pedig első blikkre szégyenre semmi ok. A grafika a műfajhoz képest csodálatos: a terep életszerű és változatos, a víz tükröződése pedig az egyik legjobb, amit hasonló játékban láthattunk. Az épületekre jó ránézni (noha láttunk már szebbet is) az apró egységek pedig egész pofásak a méretükhöz képest. Az Alexander tipikusan az a játék, amit az ember szeretne kipróbálni az előzetes képek alapján... és ami után ugyanez az ember csalódottan áll fel a székből. Hamar kiderül ugyanis, hogy a nagy hadvezér neve fantáziátlan játékmenetet takar, és hogy a derék ukránok játéka – a tőlük nem megszokott módon – csak a tucatstratégiák klónseregét gyarapítja. Kizárólag olyan játékelemek köszönnek vissza benne, amelyek már évekkel ezelőtt is bevettnek számítottak, eredetiségre utaló jeleket pedig nyomokban sem találunk. A szinte csak csatákra és városostromokra szorítkozó küldetések egyhangúak és hamar unalomba fúlnak, a heroikusan körülményes kerettörténet nem a legélvezetesebb módon adja át a Nagy Sándorral történteket, a többnyire mórickásan egyszerű multiplayer térképek pedig szintén nélkülözik az ötletességet.

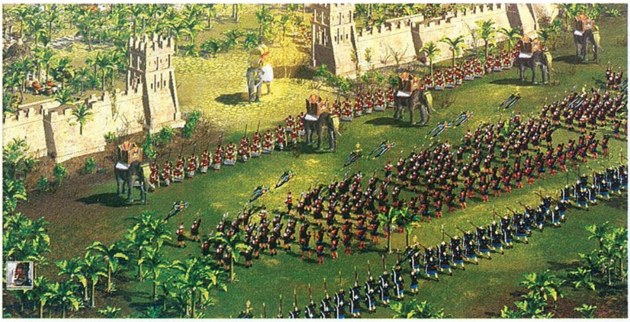
> **"A nagy macedón hadvezérhez méltó módon grandiózus játék, méltatlanul kevés ötlettel és kreativitással."**

A játéktörténelem ókorából

A program erőforrás-kezelése sem okoz nagy meglepetéseket: a hat különféle nyersanyagot (kaja, fa, kő, vas, arany, ember) a megfelelő épületek (városközpontok, bányák, raktárak) felhúzásával és a gyűjtögető parasztok munkára vezénylésével szerezhetjük meg. Az építkezést ezek után a harci egységeket gyártó épületek, az őrtornyok és falak, valamint a fejlesztések épületei követik – akárcsak a Dune 2 idején a múlt században. A négy nemzet egymástól alig különbözik – épületek teki-ntetében csak a küllemben érhető tetten az eltérés, de az egységek is túlságosan hasonlóak, eltekintve néhány elefánttól és harci tevétől. Gya-



Ezzel hajózzunk el a Karib-tengerig, és inkább Pirates!-ezzünk...



A létszámot elnézve közepesen súlyos ütközetnek nézünk elébe

korlatilag mindegy, melyik csapattal szállunk be az i.e. IV. században játszódó Ázsia Kupába, és egy stratégiában ez ma már megbocsáthatatlan. Rendben, túl nagy mozgásteret nem adnak a régészeti tények, de a történelmi hűség rovására talán bele lehetett volna tervezni a játékba néhány speciális épületet, nagyobb egységeltéréseket, urambocsá' más technikai fejlődési fát.

Sprint és maraton

Az Alexander egyik taktikai aspektusát az imént említett gyűjtögetés jelentené, ha nem lenne ennyire bután kiegyensúlyozva a nyersanyag és az egységek ára. Ritka ebben a műfajban, de egyszerűen túl sok, soha ki nem apadó nyersanyagforrás található a pályán – vagy csak az egységek túl olcsók, mindenesetre a pálya eleji gyors parasztinvázióval gyerekjáték megtermelni a szükséges javakat. Ennek köszönhetően kis túlzással annyi egységet gyártunk, amennyit akarunk, ezért a játék nagyjából úgy fest, hogy a terepre ontunk rengeteg termelő épületet és parasztot, majd sok-sok barakkot, templomot és hasonló egységtermelő épületeket. Ezután, miközben a – megint csak teljesen fantáziátlan – fejlesztésekre is költünk, minden „gyárban" végtelenre állítjuk valamelyik egység gyártását. Az alapvető bázisvédelmi teendők után formációkba rendezzük seregeinket, és hőseink (környezetükben harci bónuszokat adó magányos egységek) vezetésével nekimegyünk az ellenfélnek. Ha már az erőforrás menedzselése nem kihívás, ez volna ugye az Alexander leginkább stratégiai része, azonban két gond is van vele. Az egyik a csatában amúgy is pillanatok alatt felbomló formációk nehézkes kezelése (bár a védekező pajzsosok mögül íjázó osztagok egész sokáig bírják), a másik pedig az a tény, hogy a pályák végtelen nyersanyagkészlete miatt könnyű utánpótlást gyártani, ezért igen hosszan tarthatja magát egy ellenfél. Mindennek a végeredménye olyan játékmenet, amely túlságosan kapkodva indít, és kínosan elhúzódik, ellaposodik a végére.

Bevonulunk, hadd ünnepeljenek

bAIos dolgok

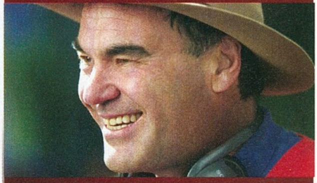
Ha mélyebbre fúrunk a játékban, újabb problémákra akadunk, elsősorban mesterséges intelligencia terén. Az egységek AI-ja messze az elvárható szint alatt teljesít: egyes automatizmusokat hiányol a játékos, mások hibásan működnek. Például a parasztok hajlamosak elhanyagolni bizonyos nyersanyagforrásokat – gyakori látvány, hogy százan szorgoskodnak a földeken, miközben az aranybányák üresen ásítanak. A katonák ugyanakkor éppen tétlenségükkel okoznak bosszús perceket: sokszor előfordul, hogy egy alakulatunk nem avatkozik bele a szomszéd dombon zajló csatába, ahol éppen pár szövetségest vernek ronggyá. Az egységek útkereső rutinján kifog az első szűkebb szoros, és egyáltalán az irányításunkra is néha jelentős késéssel reagálnak. Az pedig már csak hab a tortán, hogy néhány elvárható automatizmus (újonnan termelt egységek formációba rendeződése, falak és tornyok feltöltődése íjászokkal) nem kapott helyet a programban. A gépi ellenfél AI-ja ugyanakkor túlságosan is erős, különösen skirmishben. Nincs belekalkulálva a működésébe az emberi játékosok lassúsága, így könnyen előfordul, hogy a közel optimálisan (és gyorsan) gyűjtögető, vagy egységeket gyártó gép hatalmas sereggel jelenik meg az alig pár alakulattal védett falainknál, előidézve a klasszikus: „Hát ezt meg hogy a fenébe csinálta?!" – helyzetet.

Nem lesz hódító

Sok baj van tehát ezzel az Alexanderrel... Age of Empiresszel kevert Cossacks akart lenni, de csak egy sokadik klón lett belőle, amiben túl sok a játékmenetbeli hiányosság, viszont az átlagosnál jobban néz ki. De hiába a szép grafika, a külcsín nem feledteti a hibákat, a hangulatot pedig a jellegtelen zene és a túljátszott szinkronhangok is alaposan kikezdik. A csaták ugyan valóban félelmetesen látványosak (hatvanezres seregek csaphatnak össze, és egyszerre akár 8000 katona is a képernyőn lehet), de nagyjából minden más felejthető. A GSC-től nem ilyen játékot vártunk volna, és ha gonosz lennék, most bizonyára azt feltételezném, hogy ez csak egy jó húzónévvel ellátott projekt, aminek egyetlen célja, hogy hozzon egy kis pénzt, amig a fejlesztőcsapat krémje a most éppen 2005 májusáig elhalasztott S.T.A.L.K.E.R.-re fordítja kreatív energiáit...

Stöki

Oliver Stone és Nagy Sándor



Kő Olivér személyesen

„Sokkal jobban hasonlít Nagy Sándorra, mint amennyire én valaha is fogok." – mondta Colin Farrell, az Amerikában már bemutatott Alexander címszereplője Oliver Stone-ról. A színész bizonyára arra az állhatatosságra és tökélyre való törekvésre utalt, ami a Vietnamot is megjárt rendező munkáját jellemzi. Stone, aki a Szakasztól a JFK-n át a Született gyilkosokig remek alkotásokkal ajándékozta meg a filmművészetet, több mint 150 millió dollárból forgatta le a 32 éves korában, hóditásai teljében elhunyt Nagy Sándor életéről szóló eposzt. A Marokkóban, Angliában és Thaiföldön készült film a hírek szerint kínosan ügyel a díszletek hitelességre, ugyanakkor az alkotói fantáziának is teret enged: még a bemutatása előtt botrányt kavart egyes jeleneteivel, amelyek azt sugallják, hogy a macedón fővezér a férfiakhoz is vonzódott. Hogy az Alexander (a további szerepekben olyan színészekkel, mint Angelina Jolie, Val Kilmer és Anthony Hopkins) méltó lesz-e a rendező korábbi produkcióira, azt december 9-től mi is megláthatjuk – a bemutató hétvége 13,5 millió dolláros nyitása azt jelzi, hogy az amerikaiakat nem érdekelte különösebben a film, de ez ugyebár még nem jelent semmit. Különösen egy Stone-film esetében.

grafika	23/25
zene	10/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	10/15

74%

összhatás 4/5

+ Gyönyörű grafika
+ Grandiózus ütközetek

- Gyenge egység-AI
- Gyenge zene
- Rossz erőforrás-kezelés

Age of Empires 2	93%
Cossacks	83%
Rise of Nations	91%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

A japánok már fociban is jobbak?

Pro Evolution Soccer 4

fejlesztő konami tokyo **kiadó** konami **web** www.konami-europe.com

i A Konami legnagyobb fejlesztőstúdiója évente tucatnyi programot készít; a focijátékok mellett ők dolgoznak a táncolós Dance Dance Revolution-szérián, a Silent Hilleken, de az ő nevükhöz fűződik a Japánban elképesztően népszerű randevúszimulátor, a Tokimeki Memorial is.

Három-négy éve, ha sportjátékról volt szó, kizárólag az Electronic Arts programjairól beszélhettünk. Az EA Canada és az EA Tiburon közel ezer fejlesztője ezért (valamilyen szinten érthető módon) meglehetősen ellustult, és a játékaik (már 11 sportsorozatuk van!) színvonala egyre csak csökkent. Ezt használta ki két japán cég: a Sega az Amerikában népszerű sportok, a Konami pedig az európai foci terén intézett támadást az EA ellen – egyelőre ugyan nem teljes sikerrel, de mindenképpen megijesztve annyira a mamutcéget, hogy az egyre nagyobb vehemenciával készítse el évről évre sorozatait.

Különbségek

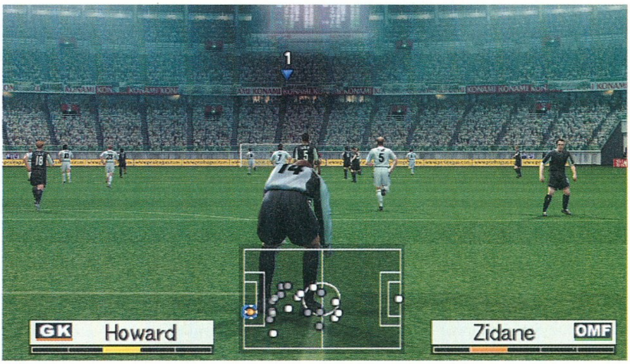
A legfontosabb kérdés mindenféleképpen az, hogy miben tér el egymástól a FIFA- és a Pro Evolution-sorozat. A Konami Pro Evo Soccere sokkal komolyabb, a focit ténylegesen szimuláló ígéretekkel készül, ám sajnos a tavalyi verzió a kritikán aluli PC-s átírásnak köszönhetően ebből nem sokat éreztetett. A most megjelent negyedik rész (Japánban már a nyolcadik) mindent megpróbál jóvátenni. A legfőbb érv a PES 4 mellett, hogy a játékmenete – feltételezve, hogy a már kisujjunkban van az irányítás, és nem törődünk olyan apróságokkal, mint a félresikerült játékosanimációk – sokkal jobban hasonlít az igazi labdarúgásra, mint bármilyen másik játék.

Míg a FIFA-ban volt néhány megtanulandó támadástípus, és azokkal felvértezve lehetett aratni, addig itt minden támadás, minden gól másmilyen. Társaink sokkal vehemensebben helyezkednek, mint a konkurens játékban, így rendkívül gyors gondolkodást igényel egy-egy akció levezetése. Sokkal tarkább a szerelések tárháza is, a becsúszástól a rosszul levett labda gyors megszerzésén át egészen a lökdösődős, birkózásba hajló labdaelvételig mindenben lesz részünk. Ráadásul – nem úgy, mint a FIFA-ban – itt van lökés, visszahúzás, alattomos gáncsolás, látunk majd földön fetrengő, szabadrúgásért könyörgő játékost, vagy éppen lest beintő és a partjelzőre kinéző hátvédeket.

Itt sokkal nagyobb szerepe van a játékosok közti különbségeknek, adott helyzetet teljesen másként old meg Henry vagy egy kezdő csatár; másként helyezkedik Roberto Carlos vagy egy ismeretlen

> ["Ha rászánjuk azt a bő 10 órát, hogy kitanuljuk a trükkjeit, játékélményben lepipálja a FIFA 2005-öt!"]

Seedorfnak fél lábbal is megy...



Az angol-francia örökrangadón garantált a telt ház. Meg a verekedés...

A jobb szélső félgőzzel védekezik

Változó korban

A Pro Evolution Soccer 4 meglehetősen régi csapatösszeállításokkal került kiadásra, ráadásul ezt hivatalos módon sosem fogják kijavítani. Szerencsére a PES 4-et (talán éppen ezért?) mindenre kiterjedő szerkesztővel ruházták fel, amiben mindent, de tényleg mindent átalakíthatunk. Természetesen a lelkes rajongók szinte naponta rukkolnak elő kiigazított csapatfelállásokkal, új stadionokkal, labdákkal, reklámokkal, zászlókkal, címerekkel és menüképekkel, ezek nagy részét a magyar nyelvű www.fifahungary.com oldalról is letölthetjük. Másik kitűnő forrás a www.pesinsight.com, ahol angol nyelven segítséget tudnak nyújtani a szerkesztgetéshez, különböző bemutatókkal, illetve direkt erre szakosodott fórumokkal.

Mindenképpen megjegyeznénk, hogy a letöltött fájlokat nem elég egyszerűen bemásolni a PES 4 könyvtárába. A .bin formátumban levő fájlokat az AFS Explorer nevű programmal importálhatjuk be a játékba (ezt, és a használatához szükséges útmutatót is leszedhetjük a Fifa Hungary oldalról)

osztrák hátvéd. Ráadásul focistáink fejlődnek, a meccsek végén tapasztalati pontot kapnak, lényeges az állóképességük és moráljuk, egyszóval minden az igazi labdarúgásra hasonlít. Mindez akkora élményt jelent nekünk, a sportágat szeretőknek, hogy hajlamosak vagyunk a program szinte minden más buta hibáját megbocsátani!

Újdonságok

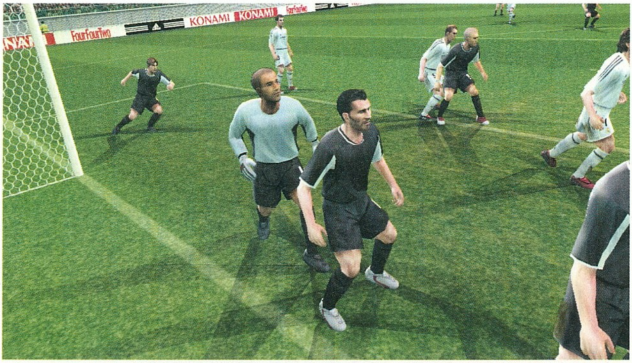
Ezen a téren nem muzsikál túl fényesen a Pro Evo 4. Túlzottan nagy újításnak nem nevezhetjük például, hogy immár 200-nál is több csapat választható, vagy azt, hogy a legfontosabb európai ligákban és a válogatottakban eredeti neveket használ a program (ennek eléréséhez a „Match Mode" neveket kapcsoljuk be, mert alapállapotban fantázianevekkel operál a program) – ezek inkább alapvető dolgok, amiket már az első résznek tudnia kellett volna. Ezzel kapcsolatban azért megjegyezném, hogy a játék adatbázisa a japán kiadáskori – azaz nyári – állapotokat tükrözi, így Rooney az Evertonban lohol a labda után, Owen pedig a Liverpoolban; ezt azért a novemberi PC-s kiadás alkalmából helyre tehették volna. Szintúgy nem dobtam magam hanyatt attól, hogy koszolódnak a mezek, vagy hogy a bíró végre mindig látszik a pályán, nem csak akkor, amikor intézkedik (ebben a FIFA van lemaradva). A legnagyobb átalakítás az irányítást érte, rengeteg dolgot más gombokra helyeztek a fejlesztők, illetve jó néhány új mozdulatot vezettek be – igaz, legtöbbjüket nagyon sokáig nem fogjuk tudni előadni.

A játék irányíthatósága ugyanis továbbra is szörnyű! Minden lelkendező teszt megemlíti, hogy az egyszerűen kezelhető FIFA-val szemben itt mennyire kifinomult és nehezen kitanulható az irányítás. Szerintem ennek az az oka, hogy sikerült totálisan elrontani, borzalmasan túlbonyolítani az irányítást. Gólt rúgni például valószínűleg igen sokáig nem fogunk tudni, mert ha már egy pillanatnyinál tovább nyomjuk a rúgás gombját, biztosan fölébombázzuk a labdát. Másik régi Pro Evo-hagyomány, hogy a távoli passzoknál (szerencsére csak azoknál) a célpont játékos egy helyben álldogál, amíg a labda odagurul hozzá – ami szinte biztosan azt jelenti, hogy az ellenfél játékosa kényelmesen odaér és megelőzi. Az automata karakterváltás is sokszor idegesített fel: ugyan tudunk magunk is váltogatni játékosaink között, de a gép mindig próbál helyettünk gondolkozni, és sűrűn váltogatja, hogy melyik karaktert irányítjuk. Elképzelhető, hogy milyen dühítő, amikor rohanunk egy csatár után, már majdnem becsúszási távolságba érünk, mire a gép átvált egy másik focistára, mi meg ugye nyomjuk tovább az irányt, amivel jó eséllyel éppen elrohanunk az ellenfél elől, akinek így nyílt útja lesz a kapuhoz. Még szerencse, hogy a PES 4 nagyon szépen kidolgozott edzőrésszel rendelkezik, ahol az alapvető dolgoktól kezdve a szabadrúgások és szögletek gyakorlásáig mindent kipróbálhatunk. Ha nem akarjuk üvöltve végigszenvedni azt az 5-6 órás időszakot, míg játék közben kitapasztaljuk az irányítást, érdemes itt eltölteni némi időt, végignézni minden oktató videót, végigcsinálni minden feladatot. A pontrúgásoknál külön érdemes elidőzni, ezekhez ugyanis semmiféle segítséget nem kapunk, ráadásul egészen elképesztő gombkombinációk kellenek egy erőteljes kapurarúgáshoz.

? A Pro Evót Japánban és Amerikában Winning Eleven néven ismerik, ez sok félreértés forrása. Csakúgy, mint az, hogy a Konaminak van egy sokkal gyengébb focisorozata is, az ISS; ezt mindenki kerülje el messziről!

Ha azonban elsajátítottuk a mesterfogásokat – vagy legalábbis az alapok már a vérünkben vannak – remek szórakozást nyújt a játék! Ekkor jövünk rá, hogy az apróságok is számítanak, például az, hogy a labda átvételekor merre indulunk meg, hogy milyen lehetőségek vannak a gyors ritmusváltásban (a velünk szemben álló védőt becsaphatjuk, ha hirtelen meglódulunk, vagy éppen visszafordulunk), hogy egy jól cselező játékos képes szinte bárkit becsapni, vagy hogy taktikai utasításainknak mekkora szerepe van. Sajnos ilyenkor tűnik fel az AI ostoba volta is, ami megnyilvánulhat abban, hogy ok nélkül kivezeti a labdát az alapvonalon túlra, vagy éppen abban, hogy forró helyzetben hazagurítja a labdát – egy ilyen helyzetnél a kapus csak állt egyhelyben, a labda pedig begurult a hálóba, pedig a csatáraim még a közelben sem voltak... A bírók jól teszik a dolgukat, nagyon tet-

A Barcelona játékosa menekül a klónozott nézők tömege elől



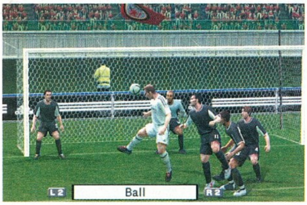
A kapu sarkából figyelő kamera jópofa de csak lassításánál használjuk

szett például az előnyszabály alkalmazása, amit kis ikon jelez a bal felső sarokban (az viszont nem tetszett, hogy kezezés továbbra sincs).

Technikás játék

A Konami a tavalyi kiadással alaposan elszomorította a PC-s közönséget, hiszen tulajdonképpen a PlayStation 2-t emulálta: holmi háromszög és Select gombok nyomkodására biztatta a játékosokat. Ez sajnos idén is a játékban maradt, ám némileg javult a helyzet, köszönhetően annak, hogy a billentyűkiosztásnál megadhatjuk, hogy gamepadunk melyik gombja melyik PS2-es gombnak feleljen meg. Mi egyébként megbízható Dual Action kontrollerünket használtuk, amihez az alapbeállítások egészen borzalmasak voltak – mindenki azonnal állítsa át az általa megszokottra a funkciókat.

A PC-k nagy előnye a konzolokkal szemben, hogy sokkal szebb látványt képesek előállítani – legalábbis ez az elmélet, amit a különböző átiratok a legritkább esetben támasztanak alá. Sajnos ez a helyzet a PES4-gyel is, mert hiába nagyobb a felbontás, hiába a lehetőség a jobb textúrákra, csak hajszállal szebb a látvány, mint Xboxon (cserébe már közepes gépen is sokkal jobban fut a program, mint PS2-n). Nagyon sok játékost fel lehet ismerni arcról, ők sokkal élethűbben néznek ki, mint FIFA-s társaik. Nagyjából azonban ez az egyetlen dolog, ami itt látványosabb: a stadionok kidolgozottsága meglehetősen gyenge, és ami ennél sokkal komolyabb gond, a játékosok mozgása is meghökkentően



Zizu megint megelőzött mindenkit

Na, veled se lesz több gondunk...

messze áll az emberitől. A kapusok és a pontrúgásoknál helyezkedő játékosok csúszkálnak a földön, a futás pedig nevetséges, mintha valami felgyorsított rajzfilmet látnánk. Persze néhány mozgás egész jól néz ki (például a lökések, a visszarántások, és egyáltalán minden, ami a szabálytalanságokkal és a szerelésekkel kapcsolatos – mintha azokat teljesen más csapat készítette volna), de összességében a FIFA 2005 azért sokkal látványosabb volt.

> Mindenképpen érdemes kipróbálni a kooperatív módot, csupán két kontroller kell, és fantasztikus hangulatú meccseket vívhattok. Mi így a lapleadás közepén épp a Real-Barca örökrangadóra készülünk...

Ugyanez igaz a hangokra, zenékre is – a Konami ezekkel sem törődött túlságosan. Azt még megértem, hogy nem akartak milliókat költeni a menükben hallható muzsikákra (Paul Oakenfold direkt a FIFA 2005-höz írt egy zseniális számot – az elég költséges dolog lehetett), de hogy a hangok – például a szurkolók megnyilvánulásai – vagy a kommentár miért ilyen gyenge, arra nem találtam elfogadható okot. Itt is ketten közvetítik a meccseket, ám félelmetesen unalmas stílusban, ráadásul rendszeresen lemaradva a helyzetekről.

Őskori internet

A Pro Evo 4 talán akkor a legélvezetesebb, ha egy (vagy kettő-három) haverunkkal összeállva egy csapatban, összedolgozva játszunk. Ilyenkor nem zavar (annyira), hogy az AI néha borzasztó ostoba, és még látványosabb, hihetőbb helyzeteket lehet létrehozni. Sasával nagyon sokat játszottunk így, és még ő is élvezte, annak ellenére, hogy gólt lőni legutóbb a FIFA '97-ben tudott.

Ellenben az online játék egyenesen pocsék lett. Abszurd és érthetetlen, hogy 2004-ben megjelenhet olyan játék, amely körülbelül a Doom 2 multiplayer megoldásával van felvértezve: nincs szerverkereső, nincs GameSpy, ha valakivel interneten keresztül akarunk játszani, be kell pötyögnünk az IP-címét, miközben a szerver békésen vár a meglepően hosszas kapcsolódásra. Ezután már csak az érthetetlen lassulásokat, megőrülő kameranézeteket kell elviselnünk (ezek egy részét az első patch kijavította) – no meg azt, hogy kizárólag barátságos meccset játszhatunk, online bajnokságról csak akkor lehet szó, ha papíron vezetjük az eredményeket és pontszámokat. Azért érthetetlen a kőkorszakot idéző megoldás, mert az Xbox-verzió mindent tudott, amit elvárnánk – olyan sokáig nem tarthatott volna ezeket átírni PC-re...

> ["A Pro Evolution igazi fociszimulátor - egyetlen más játék sem hasonlít enyire az igazi labdarúgásra!"]

A Pro Evo 4 tehát sok dologban több, sok dologban pedig kevesebb, mint a FIFA 2005. Innentől kezdve mindenki saját maga fogja eldönteni, melyik tetszik neki jobban: a látványosabb, könnyebben kezelhető FIFA, vagy a kicsit nehézkes, ám az igazi focira jobban emlékeztető PES4. A magam részéről a FIFA-t tartom kicsit jobb – pontosabban élvezetesebb – játéknak, de ahogy egyre többet játszottam a Pro Evóval, úgy lettem hajlamos egyre inkább elfogadni hibáit; söt az értékelést – és e záró bekezdést is – többször át kellett írnom, egyre pozitívabb hangvétellel. Az biztos, hogy több lehetőség van benne, mint a FIFA-ban; a kérdés csak az, hogy kinek van türelme eljutni odáig, hogy ezeket kiaknázza, és ki fordul vissza a számos akadály láttán...

Grath

Szerintem

Grath-tel ellentétben én a PES 4-FIFA 2005 párviadal résztvevői közül az előbbi mellett teszem le a voksomat, aminek több oka is van. A legfontosabb talán az, hogy míg a FIFA pár hónap után unalmassá válik, addig a Pro Evo 3-at jószerivel megjelenése óta nyomom – és a Pro Evo 4-gyel eltöltött hetek alapján ez is ugyanilyen változatos és összetett játék lett. Végre van kihívás, nem lehet állandóan a már begyakorolt formulákat erőltetni (illetve lehet, csak nem eredményes...), minden meccs más és más lehetőségeket, élményeket kínál. Maradandó emlékem például a svéd-angol válogatott derbi, ahol a második félidő elején lerúgtam a fenegyerek Rooneyt a pályáról, amire csapata észrevehetően összeomlott, így könnyedén nyerhettem.

A kissé átalakított irányítás (akár billentyűzettel is lehet játszani, bár a gamepad kipróbálása után sosem fogunk oda visszakívánkozni) igen jót tett a programnak, ráadásul végre a legtöbb csapatban az igazi nevek szerepelnek. Nekem a kommentárral sem volt gondom – bár az biztos, hogy sokkal kevesebbet beszéltek, mint a FIFA-ban –, az intrótól pedig egyenesen lepadlóztam! Mivel én szinte kizárólag focis programokkal játszom, imádom, hogy két remek program is van a polcomon – de a Pro Evo 4 jobban tetszik; ezzel fél év múlva is izgalmas meccseket fogok játszani (ahogy a hármas részt sem untam meg máig), míg a FIFA egy-két hónap alatt rendszeresen elveszíti minden vonzerejét számomra. Alig várom, hogy kijöjjön a PES4-hez a portugál kommentár patch, hogy végre megfelelő körülmények között irányíthassam a Boavistát!

dismay

94%

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15

91%

összhatás 5/5

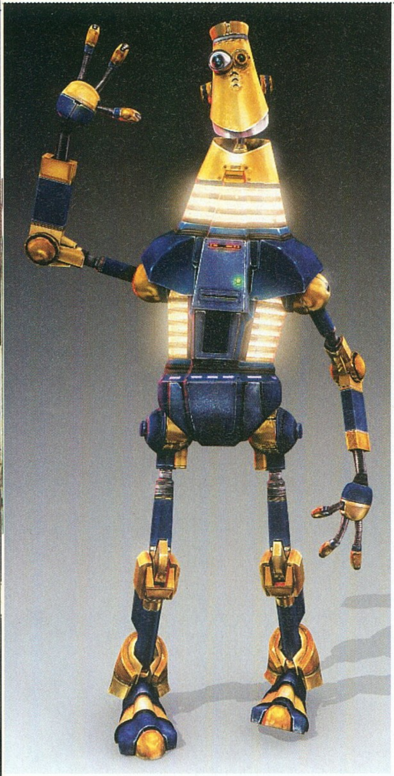
+ Teljesen átalakítható szinte minden eleme
+ Sok tekintetben jobban imitálja az igazi focit, mint a FIFA

– Túlbonyolított irányítás
– Helyenként dühítoen buta az AI

FIFA 2005	92%
Pro Evolution Soccer 3	81%
UEFA Euro 2005	79%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB VRAM, 800 MB HDD

© 2004 adidas-Salomon AG. adidas, az adidas logo és a 3 csík az adidas-Salomon csoport bejegyzett védjegyei



Galaxis Útikalauz GTA-soknak

American McGee's Scrapland

fejlesztő mercury steam ent. **kiadó** enlight software
web www.enlight.com

i Az 1993-ban, Trevor Chan által alapított Enlight igen változatos stílusokban és még kiszámíthatatlanabb minőségben gyártja illetve adja ki játékait. A cég számára az üzleti szimulátor Capitalism 1-2. hozta meg az elismerést, aztán volt Seven Kingdomsuk, Restaurant Empire-jük, Warlords 3-uk, de lassan kikerültek a figyelem központjából.

Nagyon kevés olyan játékfejlesztő van, aki annyira nagy névnek számít a szakmában (vagy annyira magabiztos...), hogy saját nevét játékai címébe illesztve kívánja felhívni azokra a közönség figyelmét. Sid Meier és American McGee mellett John Romero kacérkodott még ezzel a gondolattal, ám – mint előző számaink könyvmellékleteiből is kiderült – a Daikatana után a Programozó Ász említése leginkább negatív, intő jelként szerepelhetett volna a játékdobozokon... Bár a Scrapland esetén nem ennyire súlyos a helyzet, a játék ötlettelensége semmiképp sem vet majd jó fényt a nagynevű, volt id-s designerre.

GTA 2327-ben

A sajtó előszeretettel emlegette a Scraplandet sci-fi GTA-ként – és valljuk be, nem minden alap nélkül. Akárcsak a nagy elődben, itt is egy hatalmas városban (ami ezúttal futurisztikus, az atmoszférában elhelyezkedő, többszintes birodalom) kószálhatunk és lövöldözhetünk, akár járműveket is igénybe véve. A történetben most nem maffiák, drogkereskedők és feka tesók szerepelnek, hanem kizárólag robotok – e létformák körében pedig (sci-fi ide vagy oda), nem mondhatni elterjedtnek a különböző tudatmódosító szerekkel való visszaélés és hasonló, GTA-ban megszokott bűncselekmények... Ez viszont nem jelenti azt, hogy a droidok között unalmas lenne az élet – sőt!

Már a játék elején kiderül, hogy a misztikus, felhők közti város, Chimera fog otthont adni kalandozásainknak. A D-Tritus nevezetű, szeméttelepen született robotot alakítjuk, aki némi kalandozás céljából jött Chimerára, amit lakói szeretetteljesen csak Scraplandnek, azaz roncstelepnek neveznek. Scrapland lakossága kizárólag az emberektől félő, és azokat megvető droidokból áll. Alapszabály, hogy minden tisztességes robotnak rendelkeznie kell szakmával, és mivel üresedés semmilyen pozícióban nem jellemző (ennek okát lásd később), nem hogy a ranglétrán előre kapaszkodás, de még a legegyszerűbb meló megszerzése is teljességgel lehetetlen. Főhősünk számára így nem marad más lehetőség, mint elfogadni a legtrágyább, leglenézettebb, legrosszabbul fizetett helyi szakmát: elszegődik újságírónak...

D-Tritus szerencséjére (?) amint munkába áll, egyből izgalmas ügy kerül terítékre. Chimera robotjai kreatív módon valósították meg a halhatatlanságot: a Great Database-nek nevezett gigantikus adattárolóban elmentették valamennyi lakó forráskódját, így esetleges szerencsétlenség esetén, bitjeit visszakapva új életet kaphat akárki. A gond akkor adódik, mikor egy gyilkosság után felfedezik, hogy valaki az adattárolóból is törölte az adott „robotgéneket", így az illető a nem túl szerencsésnek mondható Első Robotgyilkosság Áldozata felirat alatt nyugodhat az első, csak számára megnyitott helyi robottemetőben...

! A játék a hírhedt Starforce védelmet használja, mely ezúttal annyira feltörhetetlenné tette a programot, hogy több CD-ROM típussal nem is tudtuk futásra bírni a tesztpéldányt...

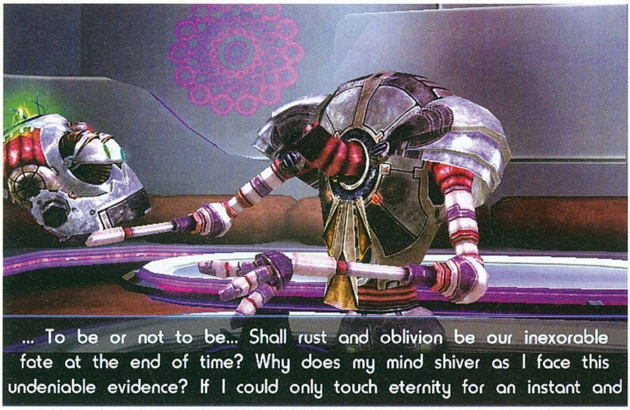
A gyilkos – akit a helyiek természetesen a gyűlölt emberi fajból származónak tartanak – valószínűleg további merényletekre készül, a mi feladatunk lesz a pórul járt robot históriájának, és az egész misztikus ügynek a felgöngyölítése. Ahogy a történetből sejthető, a játék világa, illetve sztorija nem nélkülözi a humort. Finom poénok tarkítják a beszélgetéseket, és szövik be a helyszíneket, ami által az egésznek erős Douglas Adams hangulata kerekedik – bár azért ne számítsunk Galaxis útikalauz szintű hasfalszaggató poénokra. Sokak szerint a spanyolból való fordítás során veszhetett el a viccek nagy része, de tény, hogy az előzetes hírekkel ellentétben nem fogunk minden sarkon poénokba botlani, sőt a mókás jelenetek egy része gyerekesnek vagy erőltetettnek is mondható – azért feldobják a hangulatot.

Különös város

A vizuális humor sem áll távol a készítőktől: a robotok, akikkel összefutunk egytől egyig igazi egyéniségek, öröm a marhaságaik hallgatása közben lehetetlen kinézetükön mulatni (bár igazán lehetett volna belőlük több típus is). Amivel viszont teljesen elégedettek lehetünk, az az otthonukként szolgáló város ábrázolása! A készítőknek nem csak hogy hatalmas, többszintes, felhők közti várost sikerült létrehozniuk, de ennek változatosságára és méreteire sem lehet kifogásunk. Némi paradoxonnal élve, a különféle negyedekre osztott robotvárosban láthatóan minden él és mozog, a szemünk sehol nem unatkozik egy pillanatra sem. A számtalan különleges kialakítású épületet, alagutat egyedi szín- és formavilág teszi valóságos vizuális csodává – a Scrapland még az év legjobban felépített játékvilágáért járó címért is ringbe szállhat! Szerintem McGee papa helyett inkább a grafikusok és látványtervezők nevével kéne reklámozni a cég későbbi programjait – ezzel a frappáns fordulattal pedig lassan rá is térek sirámaimra...

> **"Lehetett volna belőle új, humoros, kreatív sci-fi GTA... de sajnos csak egy nagy kihagyott helyzet maradt."**

Jólfésült hősünk, D-Tritus



Hamlet, a dán robotkirályfi a lét és a tápfeszültség végéről elmélkedik

A történet alapja nagyon jó, de sajnos nem beszélhetünk igazi kibontakozásról, annyira lassan tudunk csak meg új elemeket a sztoriból. Sajnálatos felületesség tapasztalható a város múltját, a karaktereket, de még saját személyünket tekintve is: semminek sincs igazi mélysége, tartalma. Ha ezt még el is nézzük, a küldetések egyhangúságát már semmiképp sem. Fel nem foghatom, hogy volt merszük a fejlesztőknek ennyire egy kaptafára készülő, unalmas küldetésekkel porondra lépni három újhullámos GTA-epizód után! Könyörgöm, ha McGee bátyónak vagy a többi designernek nincs elég kreativitása, akkor szépen, óvatosan, ügyesen tessék legalább kölcsönvenni másoktól ötleteket...

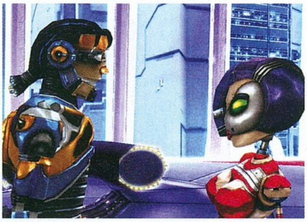
Bár mintegy hatvan küldetés szerepel a játékban, amik nagyjából huszonöt óra tiszta játékidőt biztosítanak, ezek mind három-négy recept szerint készültek. Az első típusnál meg kell találnunk valakit a gigantikus városban, esetleg járművünkkel kell versenyeznünk. A második variációban valamit kell megtalálnunk és lefotóznunk, vagy elhozni. A harmadik típusba tartoznak a másvilágra, akarom mondani a Great Database-be szóló feladatok, amikor egy erősebb vagy pár gyengébb hajót kell megtalálnunk és megsemmisítenünk; az utolsó formációban pedig valaki alakját felvéve, megtévesztést alkalmazva kell információkra szert tennünk. Ez a négy, helyenként egymással variált küldetéstípus egy idő után rettenetesen unalmassá és önmagát ismétlővé teszi a játékot. Mindezen már nem sokat ront a játék linearitása, és hogy az igen kevés alküldetés is csak a történetszál keretében milliószor megoldott feladatokat tartalmaz...

A robot sincsen fából!

Szerencsére a meghökkentő gyakorisággal ismétlődő feladatokat feldobja pár apróság, mind földön, mind a levegőben közlekedve. Ezúttal nem csak garázsunk lehet, de járműveinket az új Need for Speed részekhez hasonlóan változatos alkatrészek segítségével tuningolhatjuk is. Ezúttal a szépség másodrendű cél, inkább tűzerőre és páncélzatra kell koncentrálnunk – de úgy, hogy közben sebességünk és manőverezési képességünk csökkenésével se szenvedjünk el nagy hátrányt. Érdekes lehetőség, hogy a Nagy Adatbázisból információt nyerve a terminálok segítségével ideiglenesen bármilyen robottípussá átalakulhatunk. Brutálisabb módszert alkalmazva hasonló hatást érhetünk el egyszerűen az áldozat mellé sétálva, és egy gombnyomással felülírva annak memóriáját... Természetesen mindkét tettet üldözik a helyi rendfenntartó erők, hisz azok bűncselekménynek számítanak az amúgy bizonyára igen érdekes BTK-val rendelkező Scraplandben.

Vice City light

További GTA-vonás, hogy járműveinkre itt sem csak törvénytisztelő robotként tehetünk szert, de egyes garázsokból is megfújhatjuk azokat. A harc – bár különösebb taktikázást nem, csak célzó tehetséget igényel – élvezetes, és az irányítást is jól megoldották a fejlesztők. Tovább színesíti, és néha frusztrálóan meg is hosszabbítja a harcokat a városban szétszórt felvehető bónuszok rendszere, melyek azonnali plusz életerővel vagy lőszerrel



Bébi, gyere velem málenkij robotra!

látják el a mi, vagy ellenségünk hajóját. Erősen az izgalmak ellen hat viszont, hogy a játék bármely pillanatában menthetünk, arról nem is beszélve, hogy ebben a városban igen nehéz véglegesen meghalni. A nagy elődděl ellentétben RPG-szerűen leállhatunk csevegészni a városban lézengő robotokkal – bár egy idő után rájövünk, hogy kb. 10-15 alaptípushoz tartozhatnak, és mindig ennek megfelelő, azonos szövegekkel fognak traktálni minket, komolyabb választási lehetőségeink pedig nemigen lesznek mondandóink között. Ismét egy jó ötlet a készítőktől, ami sajnos kihasználatlanul maradt...

A többjátékos mód szerintem még terv szintjén is hibás volt: elképzelni se tudom, kinek lenne kedve egy ilyen játékban akár csapatban, akár magányosan a másik űrhajójára vadászni, nem is beszélve a még értelmetlenebb zászlólopós módról. Nem is sikerült egyetlen online játékost sem találnom pár estés keresésem alatt... Ezért kár volt az erőfeszítés, inkább az egyjátékos módot kellett volna tovább csiszolni!

Fantázia nélkül mit ér az egész?

Ironikus, hogy pont az agytrösztként reklámozott McGee, illetve a designerek és pályatervezők, azaz az igazi ötletgyárosok miatt nem lett igazán jó játék a Scrapland. Adott a fantasztikus látványvilággal felvértezett, kreatívan és egyedi módon felépített világ, amit már csak érdekes játékelemekkel és küldetésekkel kellett volna kiegészíteni. A grafikusok munkája viszont nem pótolhatja a fantáziát, így a Scrapland egy különc, de legfeljebb átlagos játékélményt nyújtó, ideig-óráig élvezetes programként fog megmaradni emlékezetünkben.

Greg5

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

80%

összhatás 4/5

+egyedi, látványos világ
+hatalmas bejárható terep
+érdekes, humorral átszott történet

-nagyon ismétlodo
-kidolgozatlan történet és RPG elemek

GTA: Vice City 94%
GTA: San Andreas 96%
True Crime 72%

Minimum gépigény: P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1,5 GB HDD

American McGee's Scrapland interjú

PC Guru: Bár a játék a te nevedet viseli, a fejlesztés oroszlánrészét a Mercury Steam csapata végezte. Bemutatnád az olvasóink számára a srácokat?

American: A Mercury Steam egy kis, mindösszesen 19 fejlesztőt foglalkoztató cég Madridban. A Scrapland az első játékuk ezen a néven, de ugyanez a társaság készítette a Blade of Darkness című remek akciójátékot néhány évvel ezelőtt, a Rebel Act Studios berkein belül.

PC Guru: Valójában mi volt a feladatod a Scrapland fejlesztése során?

American: Nagyjából egy éve csöppentem bele a fejlesztésbe, amikor a program éppen elérte a játszható állapotot. Elsősorban az volt a feladatom, hogy külső, független szemlélőként tanácsokat adjak a játék fejlesztésével kapcsolatban. Később belefolytam a játékmenet csiszolgatásába, a játék kiegyensúlyozásába, a zenék összeállításába, a különféle nyelvi verziók és a hirdetések felügyelésébe. Úgy gondolom, a Scrapland nélkülem is remek játék lett volna, de remélem az én munkám is hozzájárult, hogy a csapat tényleg a lehető legtöbbet tudja kihozni magából.

PC Guru: Mesélnél a játék születésének körülményeiről?

American: Az alapötlet Enric Alvarezé, a vezető designeré. Sok filmből és könyvből merített inspirációt a Szárnyas fejvadásztól az Ötödik elemen át a Galaxis útikalauzig. A fő érzelmek, és motívumok, amiket ki akarunk fejezni, a halál, a hősiesség, illetve az emberség. A látványvilág kialakítására nagy hatással volt a klasszikus sci-fi film, a Tron, illetve a híres grafikus művész Syd Mead munkái.

PC Guru: A Scrapland egyedi humora igencsak üde színfolt a mai játékvilágban...

American: Furcsa lesz, amit mondok, de a humor a realitás érzetét kölcsönzi bármilyen szituációnak. Az emberi elme a humort sokszor olyan helyzetekben veszi elő, amikor olyan dolgokkal kell foglalkoznia, amiket nehéz vagy fájdalmas lenne komolyan venni. A jó író tudja ezt, és a humort a sztori természetes részeként szövi bele a történetbe. A Scrapland humora is ilyen: a történet és a szereplők természetes része. Akiben esetleg az előzetesek alapján az a kép alakult volna ki, hogy a Scrapland egy térdcsapkodós-röhögőgörcsös játék, téved. A Scrapland egy reális világot vázol fel, ami azonban nem veszi túl komolyan saját magát. Egyébként meglehetősen kevés játékfejlesztő vállalja fel, hogy humort visz a játékába. Sokaknak egyszerűen eszébe sem jut, hogy ezzel mennyit javítanának a játékon, mások pedig nem vállalják a kockázatot, hogy egy-egy poén esetleg nem sül el jól, nem értik meg a játékosok, vagy a visszájára fordul. Még akik értik a humor szerepét a történetmesélésben, sem mindig fektetnek bele energiát – sokkal egyszerűbb halálosan komolyra venni a figurát...

PC Guru: Az idei karácsonyi szezon nagyon zsúfolt – gondolom, nem kell sorolnom, milyen agyba-főbe marketingelt megajátékokkal kell megküzdenie a Scraplandnek a vásárlókért... Nem tartasz attól, hogy a játék elveszik ebben a nagy forgatagban?

American: Igen, egy kicsit félek ettől – de hát mi másra is lennének jók az ilyen interjúk, mint hogy a játékosok tudomást szerezzenek a Scrapland-féle, nem éppen agyonreklámozott, de azért remek játékokról?! Hahó PC Guru-olvasók, itt ez a játék, izgalmas, élvezetes, mókás, egyedi, és még csak nem is drága; próbáljátok ki, nem fogtok csalódni benne, ígérem!

■ **Ez nem az Ewan McGregor...?**

PC Guru: Milyen játékokkal játszol mostanában?

American: A City of Heroes és a World of Warcraft van mostanában terítéken, de sajnos messze nincs annyi időm játszani, mint szeretném...

PC Guru: Hogy tetszett Doom 3?

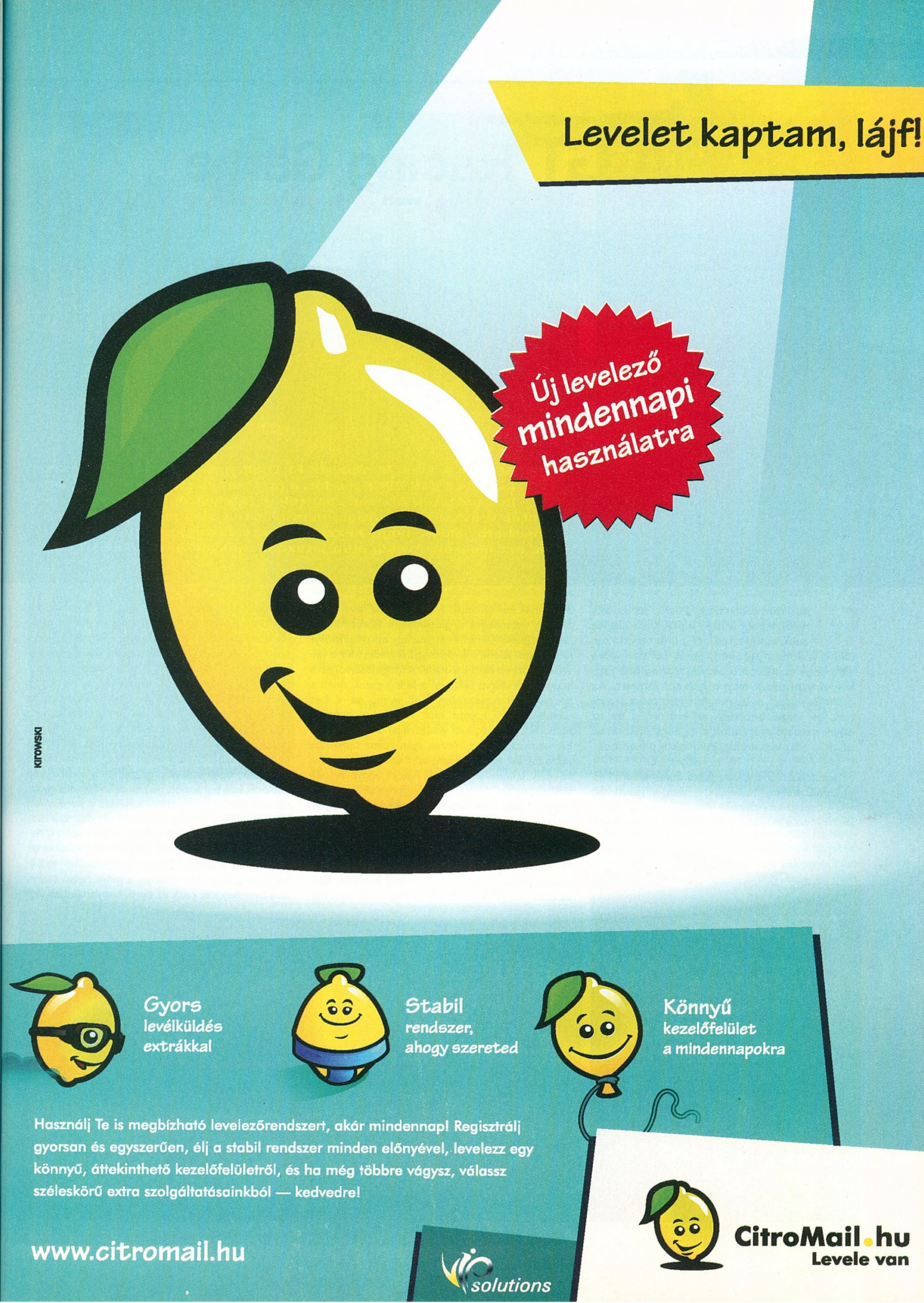
American: Nem játszottam vele sokat, de hihetetlenül jól néz ki, annyi szent!

PC Guru: Jól sejtem, hogy ebből az „American McGee bemutatja" dologból akár egész sorozat is lehet az Enlight berkeiben?

American: Erről a témáról nem mondhatok sokat... Jelenleg a Bad Day LA projekten dolgozom, erről a játékról kb. 1-2 hónap múlva tudok részleteket mondani, illetve mutatni nektek. Úgy néz ki, 2005-ben elkezdjük a munkát egy új, Alice-stílusú „kicsavart tündérmese" játékon is. A legjobb lesz, ha figyelemmel kíséritek a weboldalamat (www.americanmcgee.com)!

PC Guru: Ha már itt tartunk, tudsz valami jó hírt mondani az egyéb projektjeidről? Főleg a filmek érdekelnének...

American: No, akkor mázlid van, mert éppen a filmes frontról tudok pár újdonsággal szolgálni. A napokban írtam alá a szerződést a Disney illetékeseivel, és Mr. Bruckheimerrel az Óz film forgatókönyvének megírására. Ez az első hivatalos forgatókönyvírói munkám, úgyhogy nagyon izgatott vagyok! Mostanában hallottam kósza híreket arról is, hogy az Alice film munkálatai újra elindultak.



Levelet kaptam, lájf!
Új levelező mindennapi használatra
KITOWSKI
Gyors levélküldés extrákkal
Stabil rendszer, ahogy szereted
Könnyű kezelőfelület a mindennapokra
Használj Te is megbízható levelezőrendszert, akár mindennap! Regisztrálj gyorsan és egyszerűen, élj a stabil rendszer minden előnyével, levelezz egy könnyű, áttekinthető kezelőfelületről, és ha még többre vágysz, válassz széleskörű extra szolgáltatásainkból — kedvedre!
www.citromail.hu
solutions
CitroMail.hu
Levele van

Minden autószimulátorok netovábbja

GTR FIA GT Racing Game

fejlesztő simbin **kiadó** 10tacle studios ag **web** www.gtr-game.com

Amikor a svéd SimBin az F1 Challenge-hez elkészítette az ingyenes GTR 2002 modot, a profi munka láttán elismerően bólogattunk. Amikor első teljes játékukról, a GTR-ről megjelentek a korai információk, nem akartuk elhinni, hogy ez megvalósítható. Most, hogy kézzel fogható bizonyosságot kaptunk róla, azt hisszük, évekig nem játszunk mással. Amikor a GTR 2...

Spa-Francorchamps, 2003. július 25. Hétágra süt a nap, a pálya ideális, az autó felkészítve, mi pedig beöltözve ülünk a versenygépben, tehát minden adva van, hogy az időmérő edzésen a legjobb rajthelyet szerezzük meg a holnapi futamra. Az önindító kicsit nehezen forgatja meg a motort, de végül beröffen az erőforrás, és az egyik szerelő már mutatja is, hogy szabad az út, mi pedig lassan kigördülünk a garázsból.

A boxutcában a sebességtartó automatikával vigyázunk, nehogy túllépjük a megengedett 60 km/h-t, majd a kijáratnál a tiltást kikapcsolva gyorsítunk – de a pályára vezető út éles kanyarjai miatt óvatosnak kell lennünk. A dombtetőre érve máris padlóig nyomhatjuk a gázpedált, a hosszú egyenest megtörő Kemmel csupán egy apró kormánymozdulatot jelent, a sebességünk pedig már a felvezető körben eléri a 260-at. A száguldás végén a kegyetlenül durva féktávot a hideg gumik miatt a szokásosnál hosszabbra kell venni, és a Les Combes nevű kanyar előtt hatodikból egészen második fokozatig kell visszaváltanunk, figyelembe véve az ezen a részen igen rossz minőségű aszfaltot. Az éles jobbkanyart csak százzal tudjuk bevenni, a balos bejáratánál viszont eggyel feljebb válthatunk, de csak félgázzal gyorsítunk, nehogy megsúroljuk az igen közel lévő gumifalat. A rögtön utána következő Malmedyben is finoman kell bánni a gázzal, felváltani csak a kanyar kijáratánál tudunk, az ötödiket és a kétszázas tempót épp hogy elcsípjük, majd a Rivage-ban vissza kettőbe. A kanyar nagyon huplis, gyorsításnál könnyen kitör az autó hátulja (a gumik alig melegedtek, és a hátsó kerekeken tomboló 600 lóerő is óvatosságra int), de a harmadikat bátran lehet neki tolni, igaz, rövid ideig, mert a Pouhon kanyar előtt megint vissza kell váltanunk. A balkanyart önbizalommal telve, a gázon állva vehetjük a pálya teljes szélességében, mert egy hosszabb egyenes jön. Az ötödik fokozatot elég jól kiautózhatjuk, de az enyhe balos előtt azért legyen időnk hármoba visszadugni. Használjuk bátran a kerékvetőt, mert kell a lendület, ugyanis hatodikos rész következik. A Fagnes nevű elnyújtott S-kanyarban végig harmadikban haladjunk, kicsit játszva a gázzal, de a kombináció második fele becsapós, ne hamarkodjuk el a gyorsítást. Ezen a részen szinte kötelező a kerékvetőt igénybe venni, de vigyázzunk, mert már borithatunk is át a másik oldalra, hogy a Stavelot-t a helyes ívről kezdjük. Az első kanyart másodikban, az utána lévő jobbost félgázas negyedikben tudjuk teljesíteni, aztán következhet a pálya hátsó része, ami üveghangos, csak az egyik kanyarulatban kell

GTR bajnokság

A legkomolyabb hazai Grand Prix Legends bajnokság a program megjelenésével átalakult GTR vetélkedéssé, ahol ezután is a legszigorúbb feltételek mellett tehetik próbára tudásukat az önbizalomtól duzzadó virtuális pilóták. A futamokon részt fog venni korábbi GPL világbajnokunk, Wéber Gábor is, akivel az utóbbi időben az RTL Klub Formula-1-es közvetítéseiben, illetve a Clio-kupa bajnokaként találkozhatunk. A feltételekről részletes információkat a www.gtr-masters.hu oldalon találsz, a versenyrendezőség fórumában teheted fel kérdéseidet:
(www.gplmasters.com/forum).

Az utolsó kocka a háromszázzal elgázolt fotós gépéből...

Repül a, repül a... Tasi, mi is az a sárga izé, amit épp most hagytunk el?

egyszer visszaraknunk ötödikbe (ha az abroncsaink elérik az üzemi hőfokot, megpróbálkozhatunk a sima gázelvétellel). A Buszmegállónál szintén brutális fékezés, első fokozatig kell visszapakolgatnunk a váltót. A kerékvetőket használva a lehető legjobban levágjuk a sikánt, majd teljes gázzal gyorsítunk az F1-es versenyeken használt célegyenes-

Ennyi lóerő a világon nincs...

ben. A GT futamok célegyenesére a La Source vezet rá (egyesben, csutkáig tekert kormánnyal kell vennünk), aztán a lejtőn lefelé mindent beleadhatunk, és hatodikban közelíthetjük meg a világ egyik leghíresebb kanyarját, az Eau Rouge-t...

Hát valahogy így néz ki egy kör a belga versenypályán, és most már nem csak azok a pilóták élhetik át ezt a fantasztikus érzést, akik a valóságban indulnak ezeken a futamokon, hanem bárki, aki feltelepíti a GTR nevezetű csodát...

Grafika: részletkérdés

Egy igazi autószimulátor esetén a grafika nem hogy másodlagos, hanem egyenesen sokadrangú kérdés. Emlékszem, első játékaim egyike a Grand Prix 2 volt (anno egészen kiváló szimulátornak számított), és nagy gépigénye miatt 1-2 évig úgy játszottam vele, hogy minden sallangot kikapcsoltam, csak az aszfaltcsík látszódott, mert így futott elfogadható sebességgel a program. Különösen Monacóban volt nagy a kontraszt, ahol a pálya mellett végig sokemeletes házak állnak, sőt úgy rémlik, még az alagutat is jó ideig hanyagolnom kellett, de mindez egyáltalán nem vette el a kedvem, mert annyira remek játék volt.

A GTR esetén hasonló a helyzet. A látvány persze ég és föld a GP2-höz képest, a gépigény viszont megmaradt – legalábbis az akkori kor mai megfelelőjeként. Egy 2 gigás, GeForce 4 videokártyás, tehát átlagos mai gépen jócskán vissza kell venni az igényekből, pontosabban a tereptárgyakból. A legtöbbet azonban az ellenfelek számán lehet nyerni vagy veszíteni: közepes részletességen 16-18 autó még elfogadható futási teljesítményt biztosít, de ha tömegnyomorban szeretnénk versenyezni (maximum 39 pilótát állíthatunk be, azt is csak Monzában, mert ez is pályafüggő), akkor bizony mélyen bele kell nyúlnunk a malacperselybe. Azonban a látvány még ekkor sem tökéletes, mert a fák bizony eléggé csúnyácskák, az esőcseppek inkább csíkok, a lelátók illúziórombolóan foghíjasak, és nincs boxszemélyzet sem. Ami viszont az autók kidolgozását illeti, egy árva szavunk se lehet! A legutolsó matricáig élethűek, a formájukról nem is beszélve, a belső nézet meg egyenesen fenomenális: a kis kapcsolók, a kijelzők, a műszerfal borítása, de még a váltógomb is a valóságból lett átvéve. Mindegyik kocsiba érdemes beleülni, mert a tizenhárom autótípus belső kialakításban is jelentősen eltér egymástól – az egyéb tulajdonságokról nem beszélve, de az még odébb van. A belső nézetet személyre szabhatjuk, az egérrel olyan üléspozíciót állíthatunk be, amilyet csak akarunk (ha a bal gombot nyomva tartod, előre-hátra, ha a jobbot, fel-le mozoghatsz a nézőponttal). A fejlesztők gondoltak azokra is, akik a valóságos üléshelyzetnél sokkal előrébbről szeretnének vezetni, ők plusz visszapillantót, a virtuális tükröt kapcsolhatják be, mert a rendes tükrök ilyenkor kiesnek a látótérből (a kettő egyszerre nem működik).

> „Meghalt a király, éljen a király! Éppen itt volt már az ideje a Grand Prix Legends trónfosztásának..."

Zene-hang: befejezett szimfónia

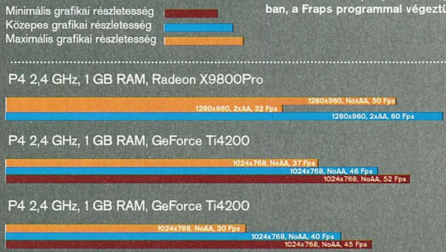
A készítők a GTR-ről szóló legelső információk mellé néhány hangfájlt is csatoltak annak idején, és mindenki ámuldozott, hogy ilyen minőségű motorhangot számítógépes játékból elő lehet csalogatni. Szerintem minden idők legjobb hangjai, ráadásul nem is egy, hanem minden autónak külön, ahogy az illik! Olyan szinten tökéletesek, hogy a beindítás első másodpercében rá lehet ismerni a

TrackIR

Ha a bivalyerős PC és a jó minőségű kormány beszerzése után még mindig maradt némi pénzmagod, a GTR segít abban, hogy annak is a fenekére verj. A program ugyanis támogatja a TrackIR technológiát, ami még élvezetesebbé teszi a vezetést. Az elv nagyon egyszerű: a monitor tetejére kell elhelyezni a vevőt, a homlokodra felragasztani a kis érzékelőt, és ahogy mozgatod a fejed, úgy fog mozogni a képernyőn látható kép! Tulajdonképpen olyan hatása van, mint az oldalirányú nézethez társított billentyűknek, de persze sokkal életszagúbb a dolog. Előzéskor, kanyarodáskor nagy segítséget jelent. Itthon is meg lehet vásárolni, kb. 30 ezer forintba kerül a csomag.

Hardverteszt

Mérési körülmények:
A mérést a GTR spanyol versenzpályáján szimulátor módban, a Fraps programmal végeztük.

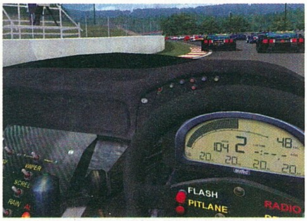


A GTR gépigényére egy rossz szavunk sem lehet. Csúcskategóriás gépeken maximális felbontás mellett tökéletesen futott. Középkategóriás gépeken a játék skálázhatóságából adódóan mindig sikerült megfelelő sebességet produkálni. Nagy a különbség az arcade és szimulátor módok processzorigénye között!

pcg

különböző autócsodákra (néhányat fel is raktam a DVD Extra könyvtárába), ha pedig el is indulunk, a legszebb zenemű is ócska csörömpölésnek hat mellette. A fordulatszám változásával szinte érzi az ember, hogy mikor fáj szegény motornak az ügyködésünk, mikor éri el csúcsteljesítményét, és mikor akar szétesni. A váltásokat hangos csattanások kísérik, és menet közben is sivít az egész szerkezet. Sokan azt gondolják, ez a jellegzetes hang a turbótól jön, de ez tévhit: a magyarázat az egyenes fogazású fogaskerekekben keresendő, amit előszeretettel használnak a versenyautókban, mert sokkal strapabíróbb, és rövidebb ideig tart a váltás (utcai autókban hátramenetkor használunk egyenesen vágott fogaskereket, ami körülbelül ugyanezt a hangot bocsátja ki).

A rádiózás 94-féle üzenete minden fontos történésről tájékoztat (sárga zászló a kettes szektorban, bal hátsó defekt, kifogyóban az üzemanyag, a motor túlmelegedett stb.), és ez is olyan hangulatosan van megoldva, hogy a háttérzajoktól olyan



Az utat nézd, ne a kormányt!

érzésünk van, mintha valóban a csapatfőnökünk beszélne hozzánk.

Játékélmény: szórakozás...

A játék novemberben, egyelőre kizárólag német nyelvterületen jelent meg (az angol 2005 elején várható), természetesen németül – mivel egy árva hangot nem beszélek ezen a nyelven, az egyébként kicsit túlzsúfolt menürendszer előtt bambán néztem ki a fejemből. Valószínűleg ezzel nem voltam egyedül, mert a megjelenést követően néhány nappal lelkes játékosoknak köszönhetően már letölthető volt a teljes angolosítás (ez is fent van a DVD Extra könyvtárában!), így végre megfejthettem a rejtélyt, hogy mit is jelent a „treibstoffverbrauch" (gumikopás) és a „schadensanfalligkeit" (sérülés mértéke, hogy csak a két kedvencemet említsem; na ezért nem fogok én soha németül megtanulni!).

A 2003-as szezon feldolgozása a lehető legjobban sikerült. A pályák modellezéséhez GPS adatokat használtak (egyedül a sóderágy mélységét nem sikerült jól belőni: ha belecsúszunk, nem fog meg eléggé, csak akkor, amikor szeretnénk belőle kikecmeregni; de hát nem kell lesodródni az ívről...), ennél fogva még az ürgelyukak helyzete is pontosan be van állítva, de még az aszfaltcsíkok huplijai is ott vannak, ahol a valóságban. Némely pálya olyan, mint egy hullámvasút; most döbbenünk rá, milyen hihetetlenül rossz minőségű úton versenyeznek a GT pilóták! Ezeket a bizonyos huplikat belül is pontosan érezni, a fejmozgás érzékeltetése néhol annyira erős, hogy már-már émelyítő. A tévéfelvételeket nézve azt gondolhatnánk, kicsit túlzásba estek a készítők – csakhogy ne felejtsük el, hogy ott a kamerák az autóra vannak rögzítve. Azokon a videókon viszont, amiken a kamera a versenyző sisakján van, pontosan így ugrál a kép!

Az autók egyedisége szintén profi munka eredménye. A GT és NGT osztályba sorolt versenygépek adatait a csapatok bocsátották a SimBin rendelkezésére, ők pedig éltek is az alkalommal, minden részletre kiterjedően modellezték le a járgányokat. Óriási ugrások vannak teljesítményben, a 200 lóerős Lotus Elise-től kezdve a 600 LE fölötti GT autókig széles a skála, és persze egyéb mutatókban is (nyomaték, súly, fordulatszám, fogyasztás) jelentős eltérések tapasztalhatók, akár még azonos típuson belül is. Ezeket a különbségeket a taktikánk meghatározásakor figyelembe kell vennünk. Mindegyik autó külön egységet képez, amelyeket csak rengeteg gyakorlással lehet feltérképezni.

...az egész családnak!

Több hónapnyi vezetés szükséges a biztonságos irányításhoz! Na nem azért, mert olyan rossz lenne a játéknak ez a része (az egyenesen kiváló), hanem mert rettentően nehéz. Számtalan segítség közül választhatunk ugyan, de a legrealisztikusabb irányítást eleinte csak azoknak a félprofiknak ajánlom, akik éveket töltöttek a Grand Prix Legendsszel. Kevésbé tapasztaltaknak több szint áll rendelkezésükre, az arcade módtól kiindulva. Igen: arcade rész is van benne, méghozzá négy nehézség, tehát teljesen kezdők is ráérezhetnek a játék ízére, és nem csak akkor, ha rendelkeznek kormánnyal. Keményebb nehézségi fokozaton viszont ez alapkövetelmény, az autók irányítása csak ezzel a segédeszközzel lehetséges. Húszezer forintért már egészen jó kormány kapható, ennyi befektetés pedig a későbbiekben kamatostul megtérül. Kezdetekben az is nagy sikerélmény lehet, ha egy órai versenyzés után be tudod fejezni a futamot, aztán már csak akkor leszel elégedett, ha ezt az egy órát hiba nélkül teljesíted. Később megcélozhatod a dobogót, esetleg a szimulátor módot, fokozatosan csökkentheted a vezetési segítségeket, növelheted az időtartamot (jelenleg maximum 3 óra, de a kiegészítő megjelenésével Spában ez 24 órára bővül). Aztán eljön az a pillanat, amikor érezhető lesz az eltérés a három gumitípus (Michelin, Pirelli, Dunlop) között, tapasztalni fogod, hogy a gumik 2-3 kör alatt érik el a 80-100 fokos üzemi hőmérsékletüket, de az idő múlásával egyre csak kopnak, a végén pedig rohamosan csökken a tapadásuk. Lassan ráérzel a fékezés finomságára, különben leradírozod a kereked, felmelegszik a

Jednicská v pojístyényi motorovics vozigyel! Mekkora játék...!

FIA GT

Az 1997-ben életre hívott FIA GT bajnokságban '98-tól négy éven át a Hungaroring is állandó helyszín volt, de az alacsony nézőszám miatt az illetékesek nem erőltették tovább a sorozatot hazánkban. Személyes tapasztalatom, hogy sajnos tényleg nem voltak zsúfoltak a lelátók, pedig a leleményesek még a bokszok közelébe is odaférkőzhettek, mivel nyoma sem volt az F1 őrületes szigorának (még egy használt Yokohama gumira is szert

Egy valódi FIA-autó

tettem, amit azóta is őrzök). A pletykák arról szólnak, hogy a kevés néző csak a hivatalos indok, a kaput az tette be végleg, mikor az utolsó versenyen egy baleset során a biztonsági autó rossz helyre jött be, az első hármat elengedte, a többieket megfogta, így azok egy kör hátrányba kerültek, ami jelentősen befolyásolta a végeredményt. Tévén keresztül azóta is figyelemmel kísérhetjük az eseményeket, a Eurosport tévécsatorna az LG Super Racing Weekend című műsorában egészen jó közvetítést szokott adni.

Full Service

A SimBin azon kevés játékfejlesztő cég közé tartozik, amely a megjelenés után is rengeteg energiát fektet abba, hogy különböző frissítésekkel a programjuk még tökéletesebb legyen. Az 1.2 patch (amely a tervek szerint december első hetében érkezik, tehát elvileg ez már múlt idő) nagyrészt a join laget küszöböli ki (ha egy új felhasználó multiplayerben becsatlakozik a játékba, az 1-2 másodpercre megáll, és ha nagy a sürgés-forgás, ez az akadás tönkrevághatja a folyamatos játékot). A tervek szerint ezzel egy időben letölthető lesz egy 200 megás ingyenes kiegészítő, amiben az online versenyzőcsere lehetősége és a 24 órás Spa futam szerepel, plusz a hosszú távú futam hiánya miatt kimaradt hét autó, a napszakok váltózása, és a játékállás mentésének lehetősége.

Nyáron megjelenik egy teljesen új játék a fejlesztőktől, amiről Ian Bell, a SimBin alapítója csak annyit árult el, hogy ha valaki rajongott a GPL-ért, az első képek megjelenésekor azonnal előrendeli (esetleg a GTR miatt félbehagyott 1977 MOD teljes játékká fejlesztve?). Hogy még tovább fokozzam a jókedvet, jövő karácsonykor is találunk valamit a fa alatt, mégpedig a GTR 2-t...

féked (ezen némileg lehet segíteni a duct, vagyis a fékre irányuló levegőbeömlő megnagyobbításával), vagy a saját károdon tanulod meg a zászlójelzések szentségét (ha első alkalommal figyelmen kívül hagyod a kék zászlót, figyelmeztetnek, ha harmadszorra, stop&go büntetésre ítélnek). Megtapasztalod majd a Live Track mibenlétét (a hőmérséklet változásával az aszfalt tapadása is eltérő, és a kerekekről lepattogzó apró gumidarabok a pálya szélén felgyűlve csúszós réteget képeznek). Olyan hangulatjavító trükkökre jössz rá, hogy ha az irányítás kiosztásnál bekonfigurálod a motor leállítását, illetve bekapcsolását, a boxkiállás során neked kell az erőforrást kezelni, mert az a szabály, hogy csak leállított motorú autóba szabad üzemanyagot tölteni, és amikor több ezer játékóra után már egészen jól közlekedsz a pályákon, rákattinthatsz arra a piros gombra, amin ez a felirat olvasható: MoTeC. Ugyanezt a telemetria rendszert használják a valóságban is, egyfajta fekete dobozként üzemel, és az autó összes paraméterét a legnagyobb precizitással rögzíti. Az igazi mágusok az irdatlan mennyiségű grafikon és táblázat átböngészése után meg tudják mondani, melyik alkatrészen kell állítani öt tized millimétert, hogy gyorsabb legyél. Ha megpróbálkozol a MoTeC kiismerésével, számíts rá, hogy nem sok energiád marad majd a játékra, mert úgy hallottam, hogy a gépészmérnöki kar eléggé időigényes... Nagy segítséget jelenthet a programon belül az internetről letölthető beállítási kézikönyv, amiben Henrik Roos (a SimBin elnöke, nem mellékesen évek óta FIA GT résztvevő) és Christophe Bouchut (az egyetlen versenyző a világon, aki megnyerte a három legnagyobb 24 órás viadalt; Le Mans, Spa és Daytona) mondják el tanácsaikat.

Nincs kihasználatlan reklámfelület!

Kategórián belül: non plus ultra!

A játékot a GT, de még a túraautók osztályán belül sincs értelme rangsorolni, mert annyira kiemelkedik a társai közül. Szerényen vegyük csak az autószimulátorokat, de még így sem veszélyezteti semmi az első helyét, mert a két legnagyobb riválisnak, a NASCAR Racing 2003-nak és a Grand Prix Legendsnek is voltak olyan hiányosságai, amelyek a GTR-ben nem szerepelnek a negatívumok között. A legfontosabb az időjárás (persze a NASCAR-ban ez nem mérvadó, de ha nagyon szőrözünk, akkor a két nem ovális pályán esőben is rendeznek versenyt) és az összetettség. Mindkét játék teljes mértékben kiaknázza a témában rejlő lehetőségeket, ám a GTR jellegénél fogva sokkal részletesebb (elég ha csak a rengeteg eltérő autót említem), emiatt messze a társai fölé nő. Amikor Chris a DVD-re készítette a GTR részt, azt kérdezte tőlem: „Írhatom-e, hogy ez az eddigi legjobb autószimulátor?" Kicsit gondolkodtam, és bólintottam: igen, nincs hozzá fogható.

Összhatás: játszani, játszani, játszani

A fentiekből remélem kitűnt, hogy teljesen a játék hatása alá kerültem, és az a tapasztalatom, hogy ezzel nem vagyok egyedül. A megszállott szimulátorrajongók a Grand Prix Legends óta erre a programra vágytak, és a végeredményt látva nyugodt szívvel teszik fel eddigi kedvencüket a polcra. Nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy kijelentsem: a GTR teljesen át fogja venni a lassan hat éves legenda helyét. Már most is nagyon sokan váltottak, annak ellenére, hogy még csak a német

Csúcsforgalom a lassítóban

verzió kapható, de egyszerűen nem bírták kivárni azt a pár hónapot, amivel az angol változat később jelenik meg. A magyar fanatikusokat az sem tántorította el, hogy a program megvásárlásához Ausztriáig kell autózni, valóságos karavánok indultak meg a sógorok felé. Egy barátom mesélte, hogy a megjelenés napján Bécsben próbálta meg beszerezni a GTR-t, de az első szoftverboltban az eladók sajnálkozva tárták szét a karjukat, mondván, a 150 darabos készletüket pillanatok alatt elkapkodták... De ez nem meglepő, hiszen a GTR-rel hosszú időre megoldódott a szimulátorokat szeretők gondja. Válóok!

Tasnádi Zoltán

Egészen egyedi technikával vágtuk le a legutóbbi kanyart

grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

96%

+ Minden
– Semmi

Grand Prix Legends 96%
Sports Car GT 92%
Total Immersion Racing 64%

Minimum gépigény: P3 1.2 GHz, 384 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

Félre, mazsolák!

FlatOut

fejlesztő bugbear ent. **kiadó** empire interactive **web** www.flatoutgame.com

A finn Bugbear egyáltalán nem mondható termékeny csapatnak, mert a három évvel ezelőtt megjelent, sokak szíve csücskének számító Rally Trophy óta csak a tavaly piacra dobott, a FlatOut előfutárának betudható Tough Trucksszal vették észre magukat.

Valljuk be, furcsa szerzetek vagyunk mi, játékkedvelők. Ha olyan időszak van, amikor a szoftverpalettán nem találunk számunkra tetszetős programot, az a baj; ha viszont nem tudunk választani a jobbnál jobb alkotások közül, akkor meg azért húzzuk a szánkat. Mostanában szerencsére utóbbi helyzet okoz kellemes gondot, a kedvenc műfaján belül mindenki megtalálhatja az első számú játékot. Így vagyunk ezzel mi, autósjáték-rajongók is. Mashed, Richard Burns Rally, Colin McRae Rally 2005, NFS Underground 2, GTR; óriási nevek! Egy kategória maradt eddig ki, mégpedig a törő-zúzó állatkodás – a Bugbear azonban betöltötte ezt az űrt.

Régi szép idők

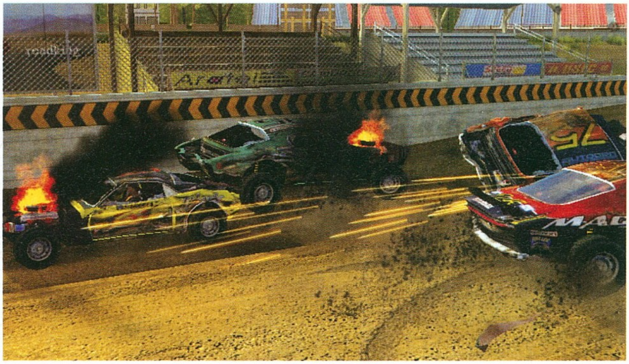
Bizony eléggé vissza kell tekerünk az idő kerekét, ha hasonló játékra akarunk emlékezni, mégpedig 1996-ig, amikor a sokunk számára máig kedves Destrucion Derby megjelent. Ma már persze megmosolyogtató (elővettem egy akkori PC Gurut, és alaposan elcsodálkoztam a képeken; nem szabad bolygatni a múltat, mert nagyon rossz az illúziókat lerombolni...), de akkoriban nagy kedvenc volt, az öreg motorosok közül biztosan sokan emlékeznek rá. A folytatásra valószínűleg már kevesebben, hiszen azt eléggé elbaltázták, azóta pedig (egy-két neccesen hasonlító próbálkozást kivéve, mint például a Dirt Track Racing vagy éppen a Bugbear-féle tavalyi Tough Trucks) néma csend. Éppen ezért volt nagy nyomás a fejlesztőkön, mivel ennyi év kihagyás, és ekkora várakozás mellett igazi nagy dobással kellett előállniuk.

Kis hibák, nagy élvezet

Nem indult túl simán a dolog, mert a legújabb nVidia driverrel (66.93) egyszerűen nem hajlandó életre kelni, azon ritka kivételek közé tartozik, ahol vissza kell rakni az eggyel előzőt (61.77). A hamarosan megjelenő patch ezt az elmaradást orvosolni fogja, de még súlyosabb hibának tartom, hogy a jól megszokott kanyarodó billentyűket (balra vessző, jobbra pont) nem engedi használni, kénytelen voltam az N és az M gombra rakni a fordulást, amit egy hét után sem tudtam megszokni. Volt olyan verseny, ahol az első kanyarnál szépen belezúgtam a gumifalba, mert elfelejtettem az új kiosztást. Ilyenkor nagy gond azért nincsen, mert büntetés nélkül újra lehet startolni, csak bosszantó a dolog. Mint ahogy a nitro kalibrálása is: azt sem lehet a legkézenfekvőbb Alt billentyűre rakni, szinte ujjtörő mutatványra van szükség, hogy a rásegítést használhassuk.

A finn fejlesztők - bár nem túl büszkék rá - idén besegítettek a retteneteset bukott Söldner című játékba is, némi járműmodellezéssel. Emellett van egy titkos projektjük is, amit jövőre jelentenek be.

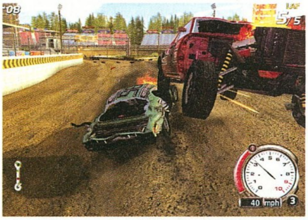
Ezzel tulajdonképpen véget is ért a siránkozás, a továbbiakban nagyrészt a pozitívumok részletezése következik, melyek alátámasztják a magas pontszámot. A látványra nem lehet panasz: gyönyörű szép grafikát sikerült készíteni (erősen emlékeztet a Rally Trophyéra), a törések pedig fantasztikusak. Az autó minden porcikáját meg lehet gyűrni, le lehet szakítani (az alkatrészek leszakadására még a menetszél erőssége is hatással van, mondjuk a felnyíló motorháztető esetében), ahogy a pálya környezetében is tetemes károkozásra vagyunk képesek. A gumik, bólyák, jelzőtáblák, hordók elmozdítása ma már elvárható, az viszont nem, hogy a kisebb szikladarabok is odébb görgethetők, a kerítést akár lécenként bonthatjuk le, az út mellett összehordott farönköket is szétbombázhatjuk, a belógó faágakat letörhetjük, de még a reklámtáblákat is porrá zúzhatjuk. Különösen a többemeletes építmények összedőlése mutatós: elég, ha csak az egyik lábát visszük el, és kártyavárként omlik össze, ha pedig mindez a többi versenyzőre borul, még hasznot is húzhatunk belőle.



Elnézést, KRESZ-vizsgára sietek, nem szeretnék elkésni...

Az ilyet szokták úgy hirdetni, hogy "megkímélt, újszerű állapotban"...

A grafikai engine nem mellékesen iszonyú gyors is, és abszolút nem kell hozzá erőmű. A szokásos 2 gigás, GeForce 4-es tesztgépen 1024*768-ban minden látványelemet maximumra téve sem szaggatott a játék, még akkor sem, ha a többiek előttem jó nagy kalamajkát csináltak. Márpedig ez igen gyakran előfordul: ütik-vágják egymást, öröm nézni, de az már kevésbé vidám, amikor mindezt velem teszik. Leszorítanak a szakadékba, féktávon



Ki számít rá, hogy felülről előznek?

meglöknek hátulról, az autómon támaszkodva fordulnak be a kanyarokba, megpördítenek, vagy kamikaze módon nekem jönnek. Túl nagy ütközés esetén kirepülünk a vezetőülésből, és ötven méterrel arrébb fájdalmas reccsenés és jajgatás közepette érünk földet. Az első néhány ilyen koccanás után én is felvettem a kesztyűt – ha harc, hát legyen harc! –, én sem kíméltem őket. Néha annyira elkapott a hév, hogy kifejezetten szemét voltam: ketten haladtunk egymás mellett, közeledett egy útszűkület, ahol csak egy autó fért el, ráhúztam a kormányt, toltam egyre kijjebb. A keskeny részhez érve láttam, hogy én el fogok férni, előtte viszont egy nagy vasszerkezet van, és szinte kéjesen vigyorogtam, amikor az irtózatos csattanást meghallottam... A látványból kimaradtam, mert szomorú módon a három kameraállás egyikénél sincs viszszapillantó, ahogy műszerfalas nézetet sem választhatunk, de utóbbin ügyes kezű játékosok gyorsan segítettek, a FlatOut rajongói oldalain (magyar is van: flatouthun.uw.hu) letölthetők a módosított fájlok.

"Az év leghangulatosabb autós játéka fantasztikus törés-zúzással töltött órákkal ajándékoz meg."

Haláli szakma

A szemétkedéshez nem árt, ha megfelelő gépsárkány van alattad. A motorerő csak egy adalék az elsőséghez, az autó-autó elleni harcban sokkal nagyobb jelentősége van a tömegnek. Egy 900 kg körüli kocsival reménytelen vállalkozás egy másfél tonnás monstrumot odébb tolni, örülhetsz, ha nem passzíroznak bele a betonba. Ennélfogva nem biztos, hogy a karrierben az erős és könnyű járgány a nyerő, különösen akkor, ha ezt még tuningolod is. Egy szint elérése után még úton maradni is nehéz feladat lesz, nemhogy a többiekkel viaskodni. A fejlesztés különben nem tartogat annyi kihívást, mint lehetne és kellene, ráadásul túl könnyűre sikerült. Természetesen minden pénzbe kerül, amit a versenyeken elért helyezésed függvényében gyűjthetsz, de lehetőséged van sokféle bónusz feladatot is végrehajtani, amikkel különösebb megerőltetés nélkül degeszre keresheted magad. A teljesség igénye nélkül ilyen például a távolugrás, magasugrás, darts, bowling – a lehető legagyamentebb ötletek. Ezekben a játékmódokban egy rámpáról kell elrugaszkodnunk és kilőnünk az emberünket, aki a feladattól függően hol száz méter magasra repül, hol a dartstáblába fúródik, vagy éppen a bábukat tarolja le. Szegény sofőrt néha már sajnálom, olyan élethűen ér földet, pontosabban betont, tiszta horror... Vannak persze humánusabb feladatok is. A nyolcas alakú pályán versenyezni érdekes lenne, de általában annyira egyben marad a mezőny, hogy a boly végét nem lehet utolérni a kereszteződésben, az arénában egyenesen hajtóvadászat folyik a másik ellen, és minél több időt kell kibírnod sérülés nélkül. A legkönnyebb azonban a saras oválpályán rendezett futam, ahol ha erős autód van, kötelező a győzelem. Ezekkel a bónuszokkal végtelenszer lehet próbálkozni, pénzjutalmat viszont mindig kapsz, így a bajnokság végig vitele nélkül bármilyen alkatrészt megvehetsz, és szénné tuningolhatod a kocsidat. Ha inkább a karriert erőlteted, hamar a végére érsz, mert nagyon rövidek a versenyek, és kevés van belőlük. Komoly nekirugaszkodással egy nap alatt le lehet zavarni az egészet.

Ez igen!

Ami miatt viszont nem lehet hamar megunni a játékot, az az irányítás eltalálása. Pontosan olyan nehéz, ami egy ilyen témájú játéktól elvárható (még az is belefér, hogy kanyarban nem enged gyorsítani), ám az inyenceknek ott van a Professional mód, amiben a nagyobb kategóriájú autók (300 lovasak a legerősebbek tuning nélkül) terelgetése még nekik is okozhat meglepetéseket. Az autók mozgása szintén kitűnő, a tereptárgyakkal való ütközések, az eltérő útfelületek, a különböző menetteljesítmények rendkívül változatossá teszik az összképet. Ez jól sikerült, várjuk a következőt!

Tasnádi Zoltán

Jégre tettek, de ez nem sokat változtatott az elegáns vezetési stílusunkon

grafika	24/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	15/15

88%

összhatás 4/5

+
- Jól eltalált roncsderbis hangulat
- Mindent rommá lehet törni
- Szokatlan játékmódok

–
- Nem állítható az erősség
- Kötött billentyűkiosztás
- Könnyű tuningolás

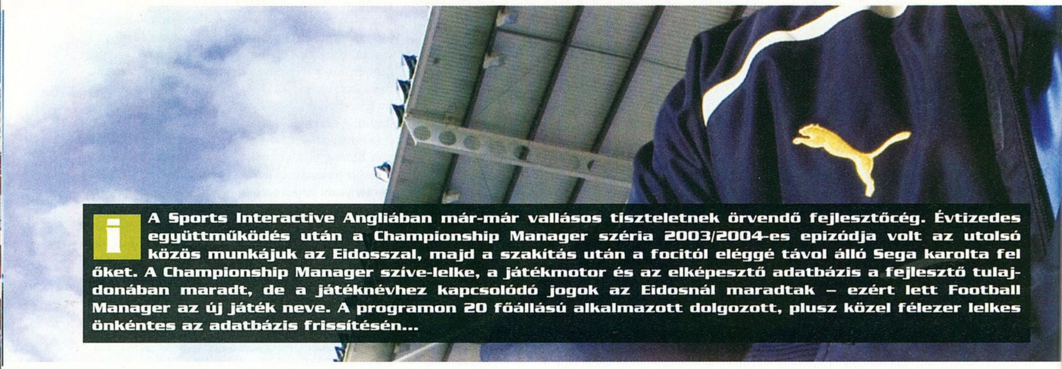
Rally Trophy 96%
Destruction Derby 92%
Destruction Derby 2 69%

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1,1 GB HDD

Figyelj Lothar, és tanulj...

Football Manager 2005

fejlesztő sports interactive **kiadó** SEGA **web** www.sigames.com



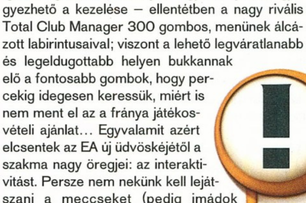
A Sports Interactive Angliában már-már vallásos tiszteletnek örvendő fejlesztőcég. Évtizedes együttműködés után a Championship Manager széria 2003/2004-es epizódja volt az utolsó közös munkájuk az Eidosszal, majd a szakítás után a focitól eléggé távol álló Sega karolta fel őket. A Championship Manager szíve-lelke, a játékmotor és az elképesztő adatbázis a fejlesztő tulajdonában maradt, de a játéknévhez kapcsolódó jogok az Eidosnál maradtak – ezért lett Football Manager az új játék neve. A programon 20 főállású alkalmazott dolgozott, plusz közel félezer lelkes önkéntes az adatbázis frissítésén...

Bő egy hónappal Karácsony előtt adta ki minden karosszék-edző kedvenc cége, az SI a Championship Manager tulajdonképpeni utódját, a Football Manager 2005-öt – ezzel létrejött az az érdekes eset, amikor a fejlesztő legfőbb konkurenciája saját maga terméke, vagyis az új fejlesztők kezében készülő Championship Manager-folytatás!

A játék szemmel láthatólag megmaradt a régi jó alapoknál, de mivel friss fejlesztésről van szó, nem a tavalyi változat újracsomagolt verzióját kaptuk meg, hanem végre, 2001 után (!), valódi változásokat, interaktivitást kaptunk a pénzünkért (vagy jobb esetben a két szép szemünkért a szerkesztőnktől). Kezdjük a legfontosabbal: a menüben 50 ország több mint 5000 csapata mosolyog ránk Argentínától Indonézián keresztül Walesig, bár a Premiership licenceire nem futotta (ezt majd a lelkes modkészítők pótolják). Ha betekintünk a játék szabadon szerkeszthető adatbázisába, garantáltan megremeg kezünkben az egér: 6452 játékos fotóját láthatjuk (még egy indiai labdazsonglőrét, Stephen Constantine-ét is), s minden labdakergetőnek majd 100 tulajdonsága él a játékban! A játék megmarad a jól kitaposott ösvényen: az aranylábú gyerekek technikai, mentális és fizikai jellemzőin kívül összes korábbi szezonjukról áttekintést kapunk, sőt közepes játékosoktól felfelé még az ifiválogatottságokat is számon tartja a rendszer – igazi kincsesbánya! A legnagyobb sztárok saját tulajdonságokat is kaptak: ellenszenves csapat és edző, kedvenc csel (mint Cristiano Ronaldo biciklicsele, Ronaldinho reklámos bokamozdulata, Gyepes öngólpasszai), mentális terhelhetőség, barátok, ellenségek, kudarctűrés (lásd Cassano), agresszió (helyes az asszociáció a jó öreg Davidsra)...

Ha kiválasztjuk a szerencsés, általunk irányítani kívánt gárdát, szembetűnő változásokat tapasztalhatunk a menürendszerben: nekem már régen gyanús, hogy a menedzserjátékok a weboldalak stílusát és elrendezését követik, de ez már teljesen úgy néz ki, mintha egyenesen PHP-ban gyártották volna az egészet a bal oldali menüktől a jobb felső sarokban lévő nagyítós keresőig. Hogy kétségeink se maradjanak, a belinkelt futballistákat, meccseket, klubokat még alá is húzza nekünk a program. Igaz, megvan az az előnye, hogy könnyen megjegyezhető a kezelése – ellentétben a nagy riválls Total Club Manager 300 gombos, menünek álcázott labirintusaival; viszont a lehető legváratlanabb és legeldugottabb helyen bukkannak elő a fontosabb gombok, hogy percekig idegesen keressük, miért is nem ment el az a fránya játékosvételi ajánlat... Egyvalamit azért elcsentek az EA új üdvöskéjétől a szakma nagy öregjei: az interaktivitást. Persze nem nekünk kell lejátszani a meccseket (pedig imádok gombfocizni!), nem kapunk hetilapot sem, de végre érdemben nyilatkozhatunk a meccsek előtt, dicsérhetjük, leszólhatjuk, felidegesíthetjük az ellenfél edzőjét és legényeit, saját játékosainkat, elnökünket, a riportert, a hotdogárust, bárkit. Sajátjainkat ki is rúghatjuk (akár közös megegyezéssel is), és végre bárkit bármikor bármiért megbüntethetünk; felnégyeltethetünk, sós kútba vethetünk pocsék produkciójáért. Nyilatkozhatunk a médiának ügyes-bajos dolgainkról – ám ennek sajnos messze nincsenek olyan RPG-s következményei, mint a nagy rivális játéknál.

A játék történelmében először került a magyar a bajnokságok és válogatottak közé! Bár kevés jó ízlésű menedzser választaná például a Pápa kispadját a Milané helyett, a figyelmesség fellendítheti a hazai forgalmazást.



Hát ilyen a grafika. No comment.

Ha elkezdjük hosszú menetelésünket a Bajnokok Ligája-győzelemig, a játék valósággal nyakon önt az aprólékos, ám végletekig valósághű adatokkal: pl. Londonban tudják a Nyíregyházáról, hogy a stadionjuk a Sóstói úton található, és hogy mikor születtek az Ignácz-testvérek – elképesztő! Ez az a terület, amiben a Football Manager hat góllal mossa le a pályáról a konkurenciát. A minden igényt kielégítő részletgazdagság valósággal hátborzongató: a galaktikus sztároktól le a harmadosztályú amatőrökig (azaz a magyar NBI-ig...) nem találtam olyan játékost, akinek ne jelölték volna be pályafutása előző klubjait és szezonjait! Végre ügyes és használható segítőket kaptunk a fejlesztőktől, akik leveszik a napi pepecsmunkát a vállunkról: majd egy tucat alkalmazott hajtja végre az edzéstervet, intézi a pénzügyeket, fedezi fel az ifjú tehetségeket. Főleg utóbbiak, a játékosfigyelők könnyítik meg életünket: tájékoztatnak minket aktuális ellenfelünk taktikájáról, kulcsembereiről, sőt el lehet őket küldeni egy-egy speciális keresési mód megadásával ifjú titánok felkutatására Dél-Amerikába vagy Afrikába. Sokkal használhatóbb játékosokat szúrnak ki, mint a Championship Managerek legendásan elmés megfigyelői, akik gyakran saját játékosaimat próbálták eladni nekem...

Minden menedzserjáték lelke a kezelési mód, ami életre kelti az adatbázist és a mindenre kiterjedő meccs-statisztikát. Az alsó gombsoros menüvel még úgy-ahogy elboldogulunk, mint szükséges rosszal, de a kezdőcsapat összeállítását bűnös módon megvariálták. Ez esetben – stílszerűen – talán nem kellett volna változtatni a győztes csapaton... A taktikai részt is kissé elnagyoltnak érzem, mert bár mindent be lehet állítani, de felhasználóbarátnak éppen nem mondanám a rendszert, a tapasztalatlan játékosokat nagy ívben sikerül ezzel

lelombozni, ami bizony öngól. A taktikai táblát magát nagyon ügyesen a Total Club Manageréhez hasonlóan oldották meg; talán most mellékes a „ki lopott kitől" problémakör, lényeg a kézhez simuló, logikusan felépített rendszer, ami szép nagy pirospontot érdemel. A mérkőzés grafikailag a nullát is alulról közelíti, de ha a taktikai élvezeteket nézzük, párját ritkító és konkurenciarikató: mindenre gondoltak, amire csak egy szobamenedzser vágyhat, az osztályzatoktól egészen az elvégzett bedobások

Puskás Öcsi reinkarnációja

számáig. Csak ezt a bosszantó gombfocit felejtenék már el végre...! Pedig még a 90 perc gólösszefoglalóját is megnézhetjük – apropó, videó: ha jó játékosmegfigyelőt szerződtetünk, a kiszemelt spilerről küld nekünk egy kis gombfoci-filmecskét is! Az ilyen apró ötletek láttán döbbenünk csak rá, hogy milyen kevés választja el A játékot a játéktól: egy-két finomítással minden idők legjobb menedzserjátékát tehették volna a polcokra.

egyik sem fontos alkotóeleme magának a nagybetűs Élménynek. Aki játszott már egész nap és egész este a pixelkockákra és egysoros üzenetekre épülő Championship Managerrel, nagyon jól tudja, miről van szó. A szokásos, játékzene körüli eszmefuttásomat most mellőzném, újoncoknak legyen elég annyi, hogy a menükben semmilyen zenével nem találkozhatunk, mindössze a gombfocimeccs alatt hallhatunk közönség- és labdahangokat, de azt is minek. Amióta viszont a Winampot feltalálták, nem gond a játék „néma levente" volta, ráadásul így olyan zenét izzíthatunk be alá, amilyet csak akarunk. Pedig nem lenne rossz a dinamikus háttérzene: sikeres igazolás bejelentésekor a nászindulót, győzelemkor az örömódát, magyar meccskor horkolást, kirúgásunkkor pedig gyászzenét hallani! A leírtaknak jelentkezik még egy nagy előnye: ma már ócskavasnak ható gépezeten is bátran egerészhetünk vele, s világrekord, hogy a Quit gombra bökve, egy tizedmásodperc alatt máris a Windows asztalán találhatjuk magunkat!
Apró, de zseniális ötlet: az elszánt rajongók, akik jelentkeztek a cég honlapján, fiatal tehetségként „születhettek újjá", s 3566 szerencsés még a fényképét is megcsodálhatja a játékban – rövid, de megrázó nézelődés után kiderül, a játék főleg Harry Potteréknél és Jackie Chanéknél különösen népszerű.

Ha nem is szembeötlő, de kissé reálisabb a játékmenet: nincsenek elképesztő átigazolási összegek, s nem kapja az Aranylabdát év végén szegény Kahaber Kaladze – igaz, a leleményes felhasználó a szabadon, de azért nem teljes körűen szerkeszthető adatbázis révén okozhat egy-két

"A Sports Interactive megmutatta, hogy nem minden a lélegzetelállító grafika, és a jól csengő márkanév!"

A menedzserjátékok grafikája az a terület, amit lassan a copy-paste módszerével fognak értékelni a kritikusok: tulajdonképpen úgy 1995. óta mindenki elmondja, hogy ebben a játékban kivételes módon a grafikai megjelenítés sokadrangú tényező, de aztán a biztonság kedvéért jól leszedjük róla a keresztvizet, mondván, napjainkban már szánalmas a 2D-s minimáldesign. A játék grafikáján most sem érezni az új idők szeleit: megmaradt a jó (?) öreg gombfocis meccsnézet, amin oly jókat derül a nagyközönség és a riválís Total Club Manager. Nem értem, miért nem értik, hogy ez 2004-ben már nevetségesen kevés. Jobb lenne, ha inkább elhagynák az egészet, s visszatérnének valami bővített szöveges változathoz: a megjelenés után 1-2 héten belül a fanatikus rajongók úgyis minden országban elkészítik a teljes honosítást... Bár így legalább könnyű döntés elé állítják a rajongókat: aki szépet akar látni, válassza a TCM-et, aki élethűséget kíván, maradjon a Sports Interactive játékánál. Meccs közben az összes érdekes és érdektelen történést szemmel követhetjük, a riválisok mérkőzései is azonos időben folynak a háttérben, s ezekről természetesen mi is értesülhetünk. Hála a londoni fiúknak, a játékmenetet és kabátgombok szaladgálását az asztalon alaposan fel lehet gyorsítani, viszont még mindig nem lehet hirtelen felindulásból abbahagyni a mérkőzést, végig kell játszani akkor is, ha a félidőben hat góllal vezetünk. A menük ízlésesek, logikus az elrendezésük, végre nincsenek szemkápráztató hátterek, csak egyedül a füves játéktér – igaz, szabadon bemásolhatunk helyette bármit. Némileg feldobja a látványt az arcképes, minden igényt kielégítő tulajdonságlap, no de hát a legnagyobbakról riválisban 3D-s arcot és egészalakos, mozgó figurát kaptunk – amúgy

meglepetést. Amúgy minden maradt a régiben: a Sports Interactive pedig folytatja a hagyományt, és Angliában hosszú hónapokra kibérli a ranglisták első helyét ezzel a programjával is, megszakítva több millió ember mindennemű társadalmi kapcsolatát jó pár hétre. Mit is lehetne még elmondani az év egyik legjobb focis játékáról? Ha nem is sikerült a műfajteremtőknek minden ígéretüket és várakozásunkat valóra váltani, s végre elfogadható meccsnézettel kirukkolni, mégis minden idők legnagyobb adatbázisú, legrealisztikusabb focimenedzserét tisztelhetjük játékukban!

Bacsi

grafika	18/25
zene	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

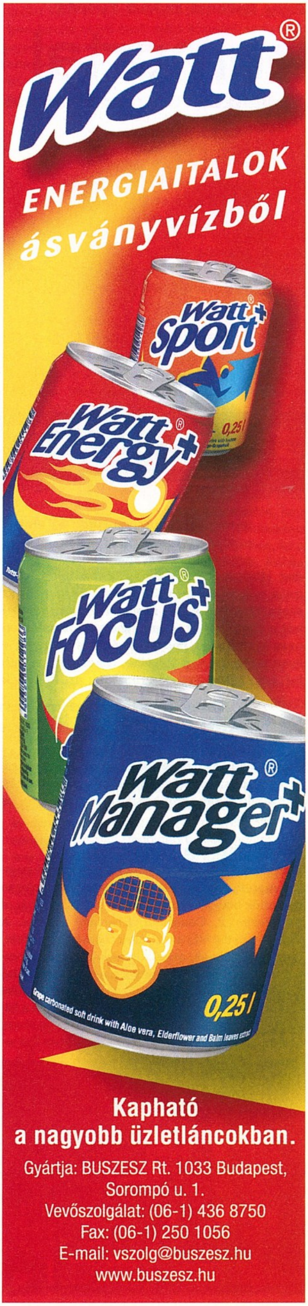
91%

\+ Elképesztő adatbázis és élethűség
\+ Magyar bajnokság
\+ Alacsony gépigény

– Gombfoci...
– Eldugott gombok
– Nincs Premiership

Champ. Manager 4	86%
Total Club Man 2K5	92%
Champ. Manager 3	94%

Minimum gépigény: P3 600 MHZ, 128 MB RAM 16 MB VRAM, 300 MB HDD



Egy iptom mind felett

Immortal Cities Children of the Nile

fejlesztő tilted mill **kiadó** sega **web** http://www.immortalcities.com/cotn

i A Tilted Mill 2002-ben alakult, az Impressions csapatából kilépett 14 fejlesztőből, akiknek olyan játékokat köszönhettünk, mint a Lords of the Realm, vagy a Caesar sorozat, vagy a Pharaoh. A Children of the Nile az első játékuk az új cégben, de reméljük, nem az utolsó...

Vannak stratégiák, amikben az ember ezerszámra gyártja és áldozza fel az egységeket, és amikben szinte minden játékelem a hatalmas ütközeteket szolgálja – ilyen a pár oldallal arrébb ismertetett Alexander. Van aztán a másik véglet (nagyjából a Sim City óta), amelynek képviselőiben nem a pusztítás, hanem az építés a lényeg – ilyen a Children of the Nile. A két játék a műfaj két határköve, és amikor az ítésznek együtt kell tesztelnie őket, akkor döbben rá, mennyivel szimpatikusabb a békés építkezés a pixelekbe álmodott húsdarálónál – főleg, ha jól csinálják.

> **"A Nílus gyermekei lassan indul be, elsőre kicsit átláthatatlannak tűnik, de érdemes megküzdeni vele!"**

Play like an egyptian

Márpedig a Tilted Mill fejlesztőcsapat igen jó munkát végzett, nem meglepő, a céget alapító veterán fejlesztők eddigi, milliós eladású játékait (Lords of the Realm 2, Caesar 3, Pharaoh) elnézve. A Children of the Nile ezzel együtt sem volt rutinfeladat a készítőknek, mivel a leginkább társadalomszimulátorként pontosítható műfaji vadhajtás első teljesen 3D-s úttörőjét köszönthetjük benne. Mint a játék címe mutatja, a virtuális időgép ezúttal a Nílus partjára, az ókori Egyiptomba repíti a játékost, ahol jó fáraóhoz méltóan virágzó civilizációt kell teremtenie ott, ahol korábban csak néhány halászó-gyűjtögető vadember rontotta az országimázst. A városépítés és a polgárok életének megszervezése csak a kezdet: a más kultúrákkal való kereskedelem, a terjeszkedés és a napisten fiának kijáró presztízs növelése (ami egyben a civilizáció létszámának is határt szab) már keményebb dió – már csak azért is, mert közben folyamatosan gondoskodni kell az egyes társadalmi rétegek elégedettségéről. Értő kezek alatt egész városbirodalom alakulhat ki a folyó mentén, és a dinasztia hire Nílus-szerte egyet jelenthet a hatalommal – persze mindez sokkal bonyolultabb annál, mint amilyennek hangzik.

Kik építették a piramisokat?

A fáraó (esetemben I. Stökihotep) egyetlen, nem túl díszes kőrakással kezdi karrierjét, amit a pórnép nem átall palotának nevezni. Az onnantól kezdve gyaloghintón terepszemléket tartó uralkodó első feladata nem éppen impozáns: néhány parasztkunyhót kell felhúznia, hogy a folyó mentén élő primitív vademberek átszokjanak a földművelésre. A játék innentől kezdve az embereink által megtermelt nyersanyagokra épül, mindenekelőtt a farmokon termett kajára. Érdekes és rokonszenves ötlet, hogy a farmok működése a folyó áradásához, illetve az ehhez rendelt ősi időegységekhez

A fáraó kicsiny játszótere

Végigtekintünk birodalmunkon...

...és az elénk terülő látvány határozottan tetszetős isteni személyünknek!

Az öreg Ramszesz is így kezdte...

igazodik. Vetés évszakában gabonatáblák nőnek a Nílus mellé, Aratás évszakában a parasztok betakarítják a terményeket, Áradás évszakában pedig imádkoznak, nehogy a megemelkedett vízszint elvigye a vetést és esetleg néhány kunyhót (nem érdemes tehát közvetlenül a folyó mellé építkezni). A program kezeli a nappalokat és az éjszakákat: egy nappal és egy éjszaka számít egy évszaknak, három évszak pedig egy évnek, szóval elég gyakran fogunk részesülni a megtermett javakból. De szükségünk is lesz a terményekre, ugyanis onnantól kezdve mindig lesz épület, amin dolgozni fogunk, és aminek újabb lakója lesz. Először néhány boltot kell felhúznunk a parasztkunyhók mellé (a játékban nincs pénz, földműveseink és a boltosok árucseréjével oldják meg az üzletet), majd jönnek sorra a többiek: a nemesi házak (hogy még több farmerünk lehessen), a luxuscikkek boltjai (hogy a nemesek igényeit is kielégítsük), a templomok és az egyéb vallási építmények (hogy a nép tudja imádni az isteneket). Ezeket követik a kereskedelmi létesítmények, raktárak, oktatási, egészségügyi és temetkezési épületek, a rendfenntartás és a katonaság központjai, és valahol a sor végén megtalál-juk a fáraói ego presztízsnövelő játékszereit, az emlékműveket és piramisokat. Mindeközben újabb nyersanyagokat is kézben kell tartanunk: a középületekhez már tégla is szükséges, amit a téglakészítők és téglarakók (sz)állítanak elő a folyó agyagjából, a komolyabb létesítményekhez pedig olyan alapanyagok is kellhetnek, amelyeket csak kereskedelem révén szerezhetünk be. De nyersanyag maga az ember is: a farmer mellett hamarosan megjelenik a munkás, majd a rabszolga, és azok a speciális szakemberek (felügyelők, kőfaragók, katonák stb.), akiket iskolákban képezhetünk át.

Kairó-alsó gyártelep egyre szépül

Hieroglifa-fejtők előnyben

Rengeteg különböző épületet és egységfajtát kell tehát szemmel tartanunk, amelyek és akik igen kényes ok-okozati kapcsolathálót alkotnak. Gyakorlatilag lehetetlen mindezt egyensúlyban tartani, és bár a műfaj sajátossága, hogy embereink mindig rinyálnak valamiért, ez a játék egyik leggyengébb pontja. Egyszerűen túlságosan nehéz lett a Children of the Nile (a normál fokozatot is csak tapasztalt stratégáknak ajánlom), és nemcsak azért, mert az egyre súlyosabb problémák miatt nincs időnk szusszanni. Sajnos embereink állapotáról, elégedettségéről kevés információt kapunk: hiányoznak az azonnal átlátható összesítő táblázatok (ebben nagyon jó volt például a Tropico), és általában csak a probléma mibenlétét tudjuk meg, a megoldásra nem kapunk javaslatot (ami egy ilyen bonyolultságú játéknál azért elvárható lenne). Emellett embereink néha túlságosan türelmetlenek, ami különösen a vallásosságot érintő hisztik esetében bosszantó: Anubisztól Oziriszen át Tothig 14 isten kapott helyet a játékban – nem kevés idő, amig mindnek méltó kegyhelyet emelünk. Gondot okoz az is, hogy a rengeteg nyersanyag szállítását semmi nem könnyíti meg. Hiába törekszünk rá, nem lehet ideálisan építeni a várost, mert ha máshol nem, a téglarakók esetében biztosan szembesülünk azzal, hogy nem tudnak egyszerre a feldolgozandó nyersanyag (esetünkben inkább nyersagyag) és a távolabbi építkezések közelében lenni. Ekkor jönnének jól a járművek vagy az utak – utóbbiakat lehet is építeni a játékban, viszont valamilyen furcsa okból csak dekorációként szolgálnak, egyáltalán nem gyorsítják a szállítást. Nagyjából ennyi bajom van a játékmenettel – ha sikerül mindezzel megbarátkoznunk, és felvesszük a játék tempóját, remek játékélmény lehet a jutalmunk. Embereink meggyőző intelligenciával termelnek, építenek és vásárolnak, élvezik az egyre sűrűbb szövésű szociális háló áldásait, később terményadót fizetnek, monumentális építkezésekbe kezdenek (ami fontos a presztízs szempontjából), a ritkán használt Nílus-térképen kereskednek, sőt akár le is igáznak egy idegen fennhatóság alá eső várost (a csatákat nem mutatja a program, csak a végeredményt jelzi). Két oldalban legfeljebb utalni lehet rá, mennyire összetett szerkezet ez a Childen of the Nile (csak az oktatóküldetésekkel el lehet tölteni 6-8 órát).

?

Az Immortal Cities felcím azt sejteti, hogy a játékból (siker esetén) sorozat lesz. A pletykák szerint a következő epizód az azték, maja és inka városállamok témájával fog foglalkozni.

Kleopátrának tetszene

Fele ilyen élvezetes nem lenne a játékmenet, ha nem kapott volna ennyire korszerű és hangulatos körítést. Mint említettem, teljesen szabad 3D-s motor, az Empire Earth kissé módosított engine-je ketyeg a játék alatt – stabil, gyors és könnyen irányítható. A grafika engem lenyűgözött: kellően idétlen közeli kameranézetekben kissé szögletes, viszont kétségtelen, hogy atmoszférájában tökéletesen illik az ókori Egyiptomhoz, és ez az, ami igazán számít. Néhány csúnyácska ködeffektet és a kezelőfelület túl apró részeit leszámítva a többi látványelem is rendben van, különösen a nyüzsgő városlakók animációi – öröm nézni fentről, ahogy sürgölődnek. A zene iskolapéldája a kellemes, változatos, de nem tolakodó, mindig a háttérben maradó muzsikának, az egységek egysoros megjegyzései pedig annak ellenére aranyosak, hogy angolul kissé anakronisztikusan hatnak. Ritka, amikor kép, hang és játék ennyire együtt van, ezért nehézségei ellenére is jó szívvel ajánlom a Children of the Nile-t mindenkinek, aki szereti a tartalmas kihívásokat, akár hadjárat, akár küldetés üzemmódban (multiplayer nincs, de nem is nagyon hiányoljuk ennél a műfajnál). Rengeteg unalommentes játékórát rejt a program (már csak azért is, mert térkép- és hadjáratszerkesztőt is mellékeltek hozzá a készítők) – örülnék, ha minden új cég ilyen premierrel nyitna!

Stöki

Sziget Fesztivál i.e. 4000: fellép a Piramis! (már akkor is búcsúkoncerteztek)

grafika	22/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15

85%

összhatás 4/5

+ Igényes grafika korszerű motorral
+ Remek zene
+ Élő város-hangulat

- Kevés információ az emberekről
- Gyengén megoldott szállítás
- Kissé nehéz

Pharaoh 88%
Caesar III 86%
Tropico 84%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.7 GB HDD

Helyszín Elek, az ezermester

Crime Scene Investigation: Miami

fejlesztő 369 Media **kiadó** ubisoft **web** www.ubi.com/games

i **A 369 Interactive a kanadai Radical Entertainment óriás-fejlesztőcsapat része. Mintha direkt a CSI-játékok készítésére jött volna létre a stúdió: kizárólag ezzel a témával foglalkoznak, mióta megalakultak 2002 végén. Azóta rendszeresen márciusban, és november végén jelentkeznek egy-egy CSI-játékkal.**

A Helyszínelők című tévésorozat hazánkban is nagy népszerűségnek örvend, legalább annyira, mint a nagy vízen túl, ahol már a sokadik környezetbe helyezik a bűnügyi labor munkájának hollywoodi megközelítésben talált kalandjait. Eddig két Las Vegas-i játékot, és a most megjelent Miami darabot küzdhették végig a kalandjátékok kedvelői. Még fontosabb hogy a Ubisoft és a 369 Media nem tervezi filmosorzatok játékadaptációinak a leállítását – a megjelent epizódokon túl (melyek nagyon jó eladásokat produkálnak) a nemrég sugározni kezdett, New York-i csapatról szóló (Gary Sinise a király, bár sajnos ezt a szériát itthon még nem adják) játékot is eszeveszetten kódolják már a fejlesztők. Lássuk, miben tér el a Miami lemeztrió a korábbi két epizódtól!

Rókabőr vagy csincsillaprém?

Az előbb feltett kérdésemre gyorsan válaszolok is: gyakorlatilag semmiben sem különbözik a játék az elődöktől, leszámítva azt, hogy most nem Gil Grissomékkal kell együtt dolgozni, mint a labor zöldfülű újonclánykája, hanem Horatio Caine-ékkel. Ők legalább annyira profik, csak éppen nem a kaszinók árnyékában, Las Vegasban, hanem a yachtoktól és bikinis bébiktől hemzsegő Miamiban ügyködnek. Öt plusz egy ügy vár a vállalkozó kedvű játékosokra, mely már megszokott a CSI-játékokban. Mindegyik, sorozatban szereplő karakterrel egyenként kell megoldani egy-egy ügyet, majd a legvégén magával Horatióval dolgozhatunk.

Az alapok ugyanazok, mint amiket (jó esetben) korábban már számtalanszor használt a játékos. Intuitív kialakítású kezelőfelületen kattintgatva lehet elérni a helyszineket (melyek a nyomozás előrehaladtával bővülnek), gyűjteni a bizonyitékokat, meglátogatni a hullaházat, házkutatási parancsot és kihallgatási engedélyt kérni, és így tovább. Még mindig a bizonyitékgyűjtés a legizgalmasabb rész a játékban, ami közben az összes olyan segédeszközt és mütyürkét használhatjuk, melyeket a filmekben láttunk. Végre bekerült a repertoárba az elemlámpa, melyet új szereplő léte ellenére rengeteget kell használni. Tulajdonképpen a kért bizonyitékok megtalálására és feldolgozására fenntartott csoport kiegyensúlyozott használata az előrehaladás záloga a játékban.

Nehézségi fokozattól függően változik a játékidő, nyilvánvalóan nem halad olyan gyorsan egy helyszín felmérése és átkutatása, ha az egérkurzor nem vált más színűre a megvizsgálható helyeken.

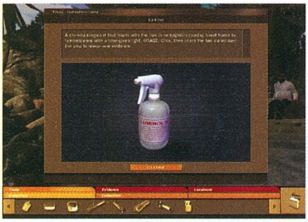
> **"A tévésorozat rajongóinak kötelező, de a CSI-őrületet még elkerült kalandjátékosoknak is ajánlott."**

Legnehezebb fokozatra lépve exponenciálisan nő a játékidő, de ezt csak azok használják, akik a korábbi részek tapasztalatán felbuzdulva úgy érzik, már nem mutathat nekik újat egy-egy nyomozás. Szerencsére nagyon ritkán találkoztam az ügyek alatt pixelvadász helyzetekkel: javarészt előre látni, ha valahol előbb-utóbb dolga lesz a karakternek.

Félmeztelen női hulla? Alap!

Ha minden veszni látszik, és már órák óta nincs megoldás, még mindig ott a lehetőség az aktuális partnertől segitséget kérni, aki az ügy dossziéjában rejtett (vagy épp konkrét) utalásokkal segiti a munkát. A dossziéban összegezve van minden a gyanúsitottról, a helyszínről, no és persze kibá-

Ez a csaj vagy fotoszintetizált, vagy ork volt, de ennyire zöld nem lehet!



Ez mutatja meg a vérnyomokat

nyászhatunk belőle más hasznos infókat is, melyekkel felvértezve könnyebben nyomon követhető az ügy menete. Minél több segítséget vesz igénybe a játékos, annál kevesebb extra jutalmat kap egy-egy megoldott ügy végén. Érdemes megszenvedni a bónuszokért, egyre kiforrottabb kényeztetéssel kedveskednek a fejlesztők, mivel míg az első CSI játékban csak egy-egy koncepciófotót toltak a tálcán a részletekre és titkokra éhes játékosok elé, addig itt már minijátékokat, animált koncepcióképeket, illetve a helyszínekről és szereplőkről készült tesztrendereket szervírozzák. Ha „mester" fokozatú értékeléssel zárjuk az összes ügyet, további hasrapuszikkal kedveskednek a fejlesztők. Az újrajátszhatósági érték ugyan közel egyenlő a nullával (mintha olyasvalaki próbálna kétszer végigizgulni egy Columbo-epizódot, akin nem fedezhetők fel az amnézia tünetei...), mégis van annyira hosszú a játékidő, hogy a nem a legmagasabb árkategóriában versenyző játék jó tíz órára lekösse a szórakozni vágyókat.

Grafika és hangok

A grafika nem fejlődött sokat az eddigi részekben látottakhoz képest, ugyanaz a Macromedia Projector környezet felel a panorámás megjelenítésért (korábban a QuickTime hasonló megoldását használták), mint a Dark Motivesban. A scrollozási animáció kicsit durvább lett néhány helyen, de ez nem ront semmit a játékélményen, sőt a játékban szereplő karakterek megformálásába fektetett többletenergia egyértelműen jelentkezik fincsi kinézetükben. Kalandjátékban nincs feltétlenül szükség teljes 3D modellekre, így egy animációs séma megalkotása után (a karakterek sohasem mozognak végtagjaik emelgetésén és szájuk mozgatásán kívül) már csak hangra van szükség, és máris működik a dolog.

A történetírók gondoltak mindenre, most is lesz olyan eset, hogy két, korábban megoldott ügy szálai összeérnek. Az is feltűnt, hogy kicsit jobban erőltetik a sorozatokból megismert mellékszereplők felvonultatását, ezzel is emelve a játékélményt. Kicsit sok a szex az ügyekben, de az legyen a legkevesebb baj – amúgy is, Miamiban minden arról szól, hogy ki, hol, és kit kötöz az ágyhoz egy yachton, majd hogy lövi szét a fejét a szerencsétlen prostituáltnak. Sunshine, love, happiness, tudjátok... Meg persze 96B, ez mind lesz, amenyi csak a játék csövén kifér. Változatosak tehát az ügyek, mindenki elégedett lesz, bár néha úgy érezem, picit túl gyorsan vége szakad a nyomozásnak. Pont, amikor kezdene érdekes lenni a dolog (fogynak a bizonyítékok és a gyanúsítottaknak szilárdnak tűnő alibijük van), mindig szint vall hirtelen valaki, ezzel felborítva a jól felépített hazugságvárakat. Sokaknak még így is nehéz lehet a néha több mint 17-25 tárgy kombinálása, átnézése, ujjlenyomat utáni végigkutatása, luminollal fújkálása – de amint belejön egy kicsit a játékos, máris átláthatóvá válik minden. Az ügyek kiterjedése kellemesen nagy, sok részletet kell fejben tartani, de sohasem annyit, hogy jegyzetelni kellene (plusz ott van a jól használható ügymenet-dosszié).

?

A Helyszínelők ma Amerika kedvenc tévésorozata, átlagban heti 30 millióan nézik. A kritikusok már nem komálják annyira: 20 Emmy-jelöléséből csak kettőt váltott díjra, Golden Globe-ban hatból nulla eddig az eredménye.

A laborban csúcstechnika és női munkatársak: tökéletes a CSI-hangulat!

Nagyon gyanús... motozzuk meg!

A hangok teljesen rendben vannak, ugyanaz a szisztéma ezen a területen is, mint az eddigi részekben, azaz maguk a sorozatban szereplő színészek adták a hangjukat minden egyes dialógushoz. Szívem szerint lehúznám Duquesne felügyelőnő szinkronját, de szegénykémnek ilyen nyávogós alapból a hangja, úgyhogy nem bántom inkább. A mellékszereplők mind kiváló alakítást nyújtanak, egytől-egyig hitelesek, a szerepbekerülést is jól oldották meg, nincs gond tehát az átéléssel sem. A zenék pont olyanok, mint a sorozatban, azaz a melodikus dallamok helyett atmoszférazajok és morajlós-sejtelmes taktusok dominálnak.

A rendszerkövetelmények – jól sejtettétek! – meglehetősen alacsonyak. Azok számára is elérhető a játék, akik nem rendelkeznek bivaly videokártyával és enciklopédiányi memóriával. Tipikusan az a játék ez, melyet meglátva az anyukák, kistestvérek és egyéb házikedvencek is odarohannak a géphez, kitúrva az éppen ott tartózkodó embert némi játékidőt remélve.

Végítélet

Azok számára, akik szeretik a nyomozós kalandjátékokat, netalántán nézik is a sorozatot, de ez lenne az első CSI-játék, amit játszanak, inkább azt javaslom, tegyék félre picit, és játsszák végig előtte az előző két részt. Mindenképpen pozitívumnak tartom, hogy a 369 Media folyamatosan képes tartani a színvonalat, egyre kevesebb bosszantó programhibával és következetlenséggel találkozhatunk a történetekben. Míg a korábbi részekben volt pár idegesítő momentum (ennek ellenére könnyebbek voltak, mint a Miami, ami nem feltétlen előny persze...), addig minden egyes kiadott epizód után egyre kifinomultabbnak tűnik a fejlesztők munkája. Remélem (és erős a gyanúm, hogy így is lesz), a következő CSI-részek is legalább ekkora szórakoztatási faktorral érkeznek, mint a Miami. Egy kalandjáték akkor jó, ha kikapcsolja a valós életet és képes berántani a játékost abba a világba, melyet szimulál. A CSI: Miami (és bármely eddig megjelent CSI-kaland) tökéletesen megfelel ennek, bátran ajánlom bárkinek, aki legalább középfokú angoltudással rendelkezik. Aki még nem, annak meg éppen jól jöhet tanulni, ha egy jókora szótárral a hóna alatt ül le játszani...

-=Flatline=-

grafika	/25
zene	/15
játékélmény	/40
kategórián belül	/15

80%

összhatás 4/5

+ jó sztori, érdekes ügyek
+ remek hangulat

– lehetnének bonyolultabbak az esetek

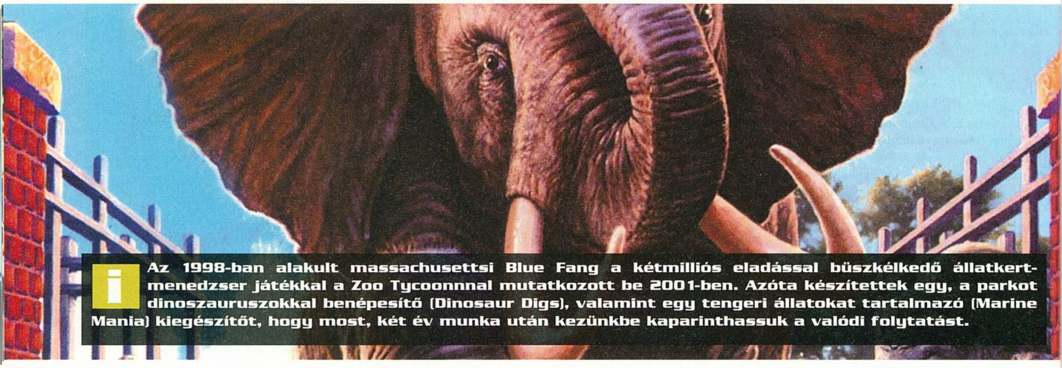
CSI 76%
CSI: Dark Motives 78%
Sherlock Holmes 87%

Minimum gépigény: PII 300 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 500 MB HDD

Nálatok laknak-e állatok?

Zoo Tycoon 2

fejlesztő blue fang games **kiadó** microsoft **web** www.zootycoon.com



i Az 1998-ban alakult massachusettsi Blue Fang a kétmilliós eladással büszkélkedő állatkert-menedzser játékkal a Zoo Tycoonnal mutatkozott be 2001-ben. Azóta készítettek egy, a parkot dinoszauruszokkal benépesítő (Dinosaur Digs), valamint egy tengeri állatokat tartalmazó (Marine Mania) kiegészítőt, hogy most, két év munka után kezünkbe kaparinthassuk a valódi folytatást.

A gazdasági menedzser játékok területén eleddig nem igazán volt szükség kártyaizzasztó 3D-s megoldásokra, drága grafikus engine megalkotására, kevéssé számított a külcsín – annál inkább a belső tartalom, a részletesség, a sokszínűség, vagy a realisztikusság. Eddig elnéztük a puritán kinézetet, elég volt a belső csillogás. Mígnem a múlt hónapban megjelent a Rollercoaster Tycoon 3, ami akarva-akaratlanul is hangsúlyos szerepet kap a Zoo Tycoon 2 – és az elkövetkezendő időszak hasonló játékai – megítélésében...

> ["Jópofa játék, főleg fiataloknak - mérhetetlen balszerencséje, hogy éppen most jött ki a Rollercoaster 3 is..."]

Mielőtt belemerülnék az újabb, Rollercoaster-dicsőítő elemzésbe (szívesen tenném...), gyorsan vessük bele magunkat az állatkertek meglehetősen bonyolult gazdasági helyzetének megismerésébe. Az első probléma máris itt, a témaválasztásnál jelentkezik. El nem tudom képzelni, hogy tömegével élnének emberek, akiket lázba hoz egy állatkert financiális problémáinak kezelése (bár belátom, hogy nem készíthet mindenki vidámpark-menedzser játékot), ám mivel ezt cáfolni látszik az első rész sikere, megértem a fejlesztők választását.

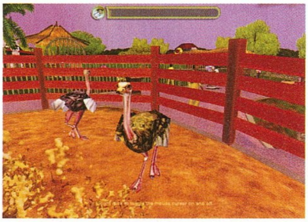
Az élő bolygó

Első tennivalónk a játékmód kiválasztása: az összetett küldetéssor (Campaign) és az egyedi feladatok (Challenge) mellett szabad játékot (Freeform) is találunk, ahol az összes állat a rendelkezésünkre áll, és még a pénzre sem lesz gondunk – mókázni, gyakorolni ideális.
Apropó gyakorlás: a játék oktatórésze remekül bevezet a Zoo Tycoon 2 lelkivilágába, segítségével hamar kiismerhetjük az alapokat, és bár eléggé szájbarágós stílusban kezd neki, induláskor érdemes végigfutni rajta. A játékmódtól függően lehetőségünk lesz a helyszín kiválasztására is, a földgömbön zászlócskákkal jelzett területeken foghatunk parképítésbe: szafariparkot célszerű trópusi környezetbe helyezni, míg a viziállatkertnek nem éppen a Szahara az ideális. Érdekesség, hogy a program a két sarkponton is felajánlja a létesítés lehetőségét – itt a hőmérséklet alaposan próbára tenné a park lakóit, de én a látogatók számát kiértékelő statisztikára is kíváncsi volnék...

A láthatatlan ember sosem pihen

A képernyő nagy részén az első részről áttérőknek újdonságot jelentő 3D-s játéktér uralkodik. A kamera mozgatásához, forgatásához és zoomolásához mindössze az egérre lesz szükségünk, de a játékteret a WSAD gombokkal is mozgathatjuk (ettől persze még nem sok FPS megszállott tér át a vízilovak etetésére...). Ha first person módra kapcsolunk (látogató módban, illetve a fotószafari esetén lesz erre lehetőség), mindez kissé átalakul, és az elsőre kissé furcsa bal gomb = előre, Space = akció változat lép életbe (utóbbi alatt szemétszedést és hasonlókat kell érteni – ebben a játékban elsütni maximum a fényképezőgépünket fogjuk). Mivel ilyenkor minden feladatot elvégezhetünk, amit egyébként az alkalmazottakra bíznánk (szemétszedés, etetés, csutakolás stb.), a kezdeti időkben rengeteget spórolhatunk, ha magunk melózunk.

A bengáli tigris diétán van: kalória- és poligonszegény vacsorát kap



Rollercoaster 3? Homokba a fejet!

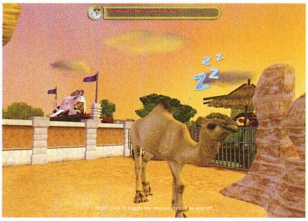
Ássunk, ültessünk, szedjük be a pénzt

Elsőként építsünk egy parkot: tereprendezésre, hegyek, dombok, árkok kialakítására nyílik lehetőségünk. Ha a környezet alapja megvan, ideje kicsinosítani – négyféle csoportba rendezve (kerítések, ösvények, épületek, egyebek) találhatjuk a kialakításhoz szükséges elemeket. Már itt próbáljuk meg követni a napjaink állatkertjeiben alkalmazott gyakorlatot, miszerint hatalmas rácsok és emeletmagas kerítések helyett egyszerű korlátot helyezünk el, és a látogatók távoltartására inkább (vizes)árkokat alakítunk ki. Ehhez ugyan nagyobb hely szükséges, viszont a vendégek zavartalanabbul csodálhatják az állatokat, így lelkesebben nyitják ki a pénztárcáikat. Kerítések esetén ne felejtsünk el kaput létrehozni, különben a gondozók nem tudnak bejutni az állatokhoz, és kisvártatva korgó gyomrok hangja tölti majd meg egész parkunkat…

A játékot bármikor megállíthatjuk, és ilyenkor is tovább dolgozhatunk, folytathatjuk az építkezéseket, utasításokat adhatunk – de pauzálva a tevékenységeket sajnos nem kíséri hangeffektek, ami nekem nagyon hiányzott. Az F1 gomb megjeleníti a Zoopedia nevű lexikont, ami minden fontos jellemzőt tartalmaz leendő állatainkról – célravezetőbb azonban az egyes állatok infólapján megnyomni a Zoopedia ikonját, hiszen ekkor rögtön az adott fejezethez ugorva mutatja azt, amiről adatokra van szükségünk.

Az állatok etetése NEM tilos!

Ha a karám elkészült, ideje lakókról is gondoskodnunk, amit a panda-ikon segítségével tudunk megtenni. A különféle állatoknak eltérő méretű és típusú területre van szükségük (ha túl kicsi helyet alakítottunk ki, figyelmeztetést kapunk). Fontos a természetes életkörnyezet kialakítása, hiszen ha állataink otthonosan érzik magukat, lelkesebben produkálják magukat a látogatók előtt. Egy állatra rákattintva megjelenik annak panelje, ahonnan megismerhetjük saját természetes környezetét. Ezt próbáljuk meg reprodukálni a parkunkban is – egy-egy környezetfajtán belül különféle talajviszonyok állnak rendelkezésre, például kis tavacskával is kedveskedhetünk nekik.



A Tétova Teve Club névadója

A mi állatkertünk

Akit a gazdasági számadatok dzsungele helyett inkább maguk az állatok érdekelnek, kövesse azt a több mint egymillió embert, akik idén már kisétáltak a 138 éves Fővárosi Állat- és Növénykertbe. Ha már jó ideje nem voltál kint, rácsodálkozhatsz a cikkben is említett rácsmentes környezetre, az állatfajok nagy számára, a sokrétű kiegészítő programokra. Ha végképp fellelkesülsz, még van pár napod az idén, hogy kedvezményes áron vegyél bérletet, amivel aztán annyiszor ugrasz ki a jövő évben kedvenceidhez, ahányszor csak akarsz. Nem utolsósorban: az állatkert weboldalán a virtuális séta menüpontnál található térkép segítségével megnézheted, hogyan alakítsd ki fővárosunk állatkertjének mását a Zoo Tycoonban…

Ha benn az állat, tegyünk róla, hogy kényelembe helyezhesse magát, szórakozhasson, ha úgy hozza kedve, illetve, hogy egyáltalán túlélje első napjait. Ezen a fenti fülek segítségével segíthetünk, etető, itató, alvóhely és szórakoztató tárgyak hozzáadásával. Esetenként szükség lehet kutatásra, pl. a megfelelő hálóhely megtalálásához. Ez pénzbe és időbe kerül, de a folyamat alatt bármi mással foglalkozhatunk, az elkészültéről üzenet értesít minket. Most már csak néhány munkásra lesz szükségünk, akik ellátják állatainkat.

Statisztikák útvesztőjében

Hogy egy látogató, munkás, vagy állat milyen hangulatban van, a feje felett megjelenő ikonon láthatjuk, részletesebben pedig az adatlapjukon nézhetjük meg. Az ablak legnagyobb részében az állat (látogató, munkás) képét látjuk, erre kattintva a kamera követni fogja őt, amíg újra nem kattintunk. Állatok esetében az otthonosság, az éhségérzet, a szomjúság, fáradtság és a mozgásigény értékeit a felső, míg a magánélet, a higiénia, a beilleszkedés és az ösztönzés jellemzőit az alsó sorban láthatjuk. Ha az állat elégedett, azt a megnyugtató zöld színnel, ha nyomott hangulatba került, a figyelemfelkeltő sárgával, míg a kritikus állapotot a riasztó piros színnel jelöli a program. Szintén itt találjuk azt a gombot, amivel áruba bocsáthatjuk a felesleges szaporulatot (ez jól jön végszükség esetén is, ha megszorulnánk), valamint itt engedhetjük vissza a vadonba állatainkat. Látogatóknál az infólap kiegészül a fáradtságra, a szórakozásra, valamint a fürdőszoba-igényre vonatkozó információkkal (utóbbi főleg evés-ivás után kerül előtérbe, így ha nem akarunk természetes trágyázást, célszerű a büfé mellé illemhelyet is létesíteni). Láthatjuk továbbá, hogy csóróval vagy pénzeszsákkal van-e dolgunk, vagyis mennyi pénze maradt, és mikre költött eddig, sőt a delikvens kedvenc állatairól is tudomást szerezhetünk. Vendégeink nem rejtik véka alá véleményüket, olvashatjuk a dicséreteiket és a kritikáikat egyaránt. Hasznot kiegészítő szolgáltatásokból (pl. büfék) is szerezhetünk, természetesen az itt kapható termékek eladási árait is mi határozhatjuk meg.

Sivatagi show

Bár egyszerű, gyerekes grafikát produkáló, kevés animációs fázissal dolgozó engine működik a Zoo Tycoon 2 alatt, ez mégis elég az élvezetes játékhoz – hangok tekintetében viszont közel sem ilyen rózsás a helyzet. Összességében rám „kicsit körülményes, kicsit unalmas, kicsit csúnya" benyomást tett a Zoo Tycoon 2 (főleg a Rollercoaster 3 után…), de azért jól el lehet vele bohóckodni. Arra mindenesetre nem sok esélyt látok, hogy Zoo 2-vel készített „fényképeket" fogok küldözgetni e-mailben az ismerőseimnek…

JuliuS

Hősünk a női napozót keresi. Meg fog lepődni, ha a csaj még kettől lép…!

grafika	19/25
zene	08/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15

74%

összhatás 4/5

\+
- Összetettsége ellenére is átlátható marad
- 3D-s környezet

–
- a Rollercoaster 3 után már nem esünk hasra tőle
- Gyenge hangok

Zoo Tycoon	77%
Rollercoaster 3	89%
Marine Mania	72%

Minimum gépigény: P3 733 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, 900 MB HDD

Halak, szuperhősök, mesevonat és a szivacs

A közelgő ünnepek ájtatos hangulata lassan felkúszik a mozivásznakra is. A filmszínházak sorra tűzik műsorukra a karácsonyi témájú produkciókat, különös tekintettel a fiatalabb korosztályt megcélzó rajz- és animációs filmekre. A műfaj két nagyágyúja, a DreamWorks, és a Disney-Pixar páros mellett idén két másik filmes mogul, a Warner és a Paramount is megpróbálja meghódítani a rajzfilmrajongók szívét. Még érdekesebbé válik számunkra a négy alkotás, ha eláruljuk, hogy egytől egyig megjelent belőlük készült számítógépes játékfeldolgozás is… A gyerekeknek és fiataloknak készült filmek számítógépes jogaira rendre lecsapó THQ ezúttal sem volt rest, így a cikkben szereplő négy alkotásból háromnak ez a kiadója. A kakukktojás a Cápamese, ami az Activision kasszáját boldogítja – bár mint azt hamarosan látni fogjuk, a feldolgozások nem mindig olyan sikeresek, mint a filmeknél tapasztalható…

Sharktale

fejlesztő: Amaze Studios kiadó: Activision
web: www.activision.com

Kezdjük a sort a DreamWorks stúdióval, ahol korábban olyan sikeres mozik készültek, mint a Shrek két része, az Irány Eldorádó vagy a Szilaj, a vad völgy paripája. Ezúttal úgy gondolták, hogy a vízből és a halakból sosem lehet elég, ezért a Segítség, hal lettem és a Némó nyomában beúsztatták közénk Oszkárt, a Cápamese hősét. A meglehetősen klisésre sikeredett filmecske főhőse egy szerencsétlen hal, akinek egy véletlen folytán ölébe hullik a siker, majd összeáll a maffiavezér apa elől menekülő cápafiúval, és együtt előadják a Rettenthetetlen cápaölő című magánszámot. Mivel a nézőknek ettől sem lett viziszonyuk (az első héten elért 48 millió dolláros amerikai bevétel megtérítette a gyártás költségének felét), a DreamWorks újabb kasszasikert könyvelhetett el – hogy menynyire jogosan, azt gondolom már mindenki ellenőrizte a mozikban.

A játék még a filmnél is felemásabbra sikeredett. Első körben gyorsan tisztázzuk, hogy a Shark Tale (és ez lényegében másik három tesztalanyunkra is igaz) gyerekjátékként kategorizálható, így ennek megfelelő elvárásokat támasszunk vele szemben. A grafika még rendben is van, a történet is végigkíséri a film cselekményét, annak helyszineit, ám az oly fontosnak számító játékmenettel súlyos problémák vannak.

A fogkrémreklám-forgatásra jöttem

Az egy dolog, hogy az egész játékról szinte süt az „Activity center"-jelleg, tehát lényegében különálló minijátékok halmazáról beszélhetünk – de hogy ezek a játékok jobb esetben egyszerű, olcsó, rosszabb esetben viszont kifejezetten idegesitő benyomást keltenek, arra nincs mentség. A néhány óra alatt végigvihető játékban a történet fejezetekre tagolódik, melyek mindegyike három feladatot tartalmaz. A feladatok teljesítése növeli Oszkár hírnevét, szabaddá téve az utat az újabb és újabb pályák felé.

A játékmódok egyike a kergetőzés, ebből ízelítőt kapunk a legelső feladatnál, ahol egy cápa elől menekülhetünk, úszásiránnyal szembeni nézőpontból. Később lesznek lopakodós és kalandjáték-beütésű elemek is, ahol bizonyos tárgyakat kell felkutatnunk; akciórészek, és a konzolokon népszerű táncos betétek (amikor egy szőnyegen kell követni a képernyőn látható figura mozgását). Utóbbi táncszőnyeggel még jópofa is lehetne, de a billentyűket nyomkodva nem nagy élmény, ráadásul pofonegyszerű is. Hogy valami pozitívummal zárjuk a Cápamesét: a film összes szinkronhangja közreműködött a játék készítésénél (ők viszont rettentő sokat dumálnak, így az angolul nem tudó fiatal korosztály számára máris felejtős a játék).

64%

grafika: 20
zene: 13
játékélmény: 18
kat.belül: 10
össz: 3

The Incredibles

fejlesztő: Heavy Iron Studios kiadó: THQ
web: thq.com/theincredibles

A Pixar válasza nem késett sokat: a Hihetetlen család megjelenésekor, három hét uralkodás után letaszította a trónról a halakat, elképesztő, 70 mil-

liós nyitó hétvégét produkálva. A Toy Story, az Egy bogár élete és a Szörny Rt. alkotóinak új filmjében egy nyugdíjazott szuperhőst ismerhetünk meg, aki legalább annyira szenved az unalomtól, mint az idők során rárakódott plusz kilóktól, ezért az első adandó alkalommal felkerekedik, és (az egykoron

■ **Házibuli Hihetetlenéknél**

szuperhős-kollégánő feleségével együtt) a világ megmentésére indul. A napjainkban divatos képregény-feldolgozási hullámot meglovagló történet csodálatos megjelenítéssel párosul, négyesünk legjobb filmjévé emelve a Hihetetlen családot.

A játéknak sem kell szerénykedni, remek kis akciójátékot rittyentettek össze a készítők. A film remek hangulata tökéletesen átjön, a főhősök éppen olyan jópofák és fantasztikusak, mint a vásznon. A Pixar-filmekre jellemző egyedi humor szintén megtalálható a játékban, így a gyerekek mellett gyakorlatilag bárkinek ajánlható a program, aki szereti a stúdió filmjeit. A játék fejezetekre tagolódik, melyekben a család más-más tagjait irányíthatjuk, négy teljesen eltérő játékstílust teremtve ezzel. Irdatlan úr elképesztő erejével száll szembe az ellenfelekkel, vele leginkább a klasszikus bunyós játékstílus elevenedik meg. Hatalmas ütései mellett képes nehéz tárgyakat felemelni, és az ellenfelek közé hajítani azokat (ha épp nincs semmi alkalmas tárgy a környéken, az egyik rosszfiút ragadja nyakon). Irdatlan asszony legfőbb képessége a nyúlás, így őt irányítva fogunk a legtöbb ügyességi résszel találkozni (gumiként nyúló kezeivel távoli kampókat tud megragadni, és pókemberesen átlendülni az akadályok felett). Ugyanakkor a csatákban is leginkább távolsági harcmodort alkalmaz, messziről ragadva meg, vagy csapkodva hátba ellenfeleit (képességei között szerepel a „nyújtott kezű” pörgés is, amellyel egyszerre több közeli ellenfelének homlokát koccanthatja a padlóhoz). A gyerekek közül Violet a láthatatlanná válás képességét birtokolja (így a kislány Sam Fishert megszégyenítő módon lopakodhat), míg az ifjú Dash lángcsóvát húz futás közben, akkora sebességet ér el (az igazi móka akkor veszi kezdetét, amikor a két gyerkőc az Incredi-Ballnak nevezett villámgyors energiagömbben egyesíti erejét).

Sajnos a remek grafika, a hangulatos átvezető mozik, és a változatos karakterek sem fedik el a játék legnagyobb hibáját, a monotonitást. Az ismétlődő részek hamar fásulttá tehetik az egyszeri játékost, de mivel megegyeztünk, hogy gyerekjátékként tekintünk rá, a probléma azért nem tekinthető katasztrofálisnak.

77%
grafika: 19
zene: 13
játékélmény: 30
kat.belül: 11
össz: 4

Polar Express

fejlesztő: Blue Tongue kiadó: THQ web: www.thepolarexpressgame.com

A Tom Hanks – Robert Zemeckis párossal ezúttal nem Számkivetettként találkozhatunk, most egy klasszikus, vissza-visszatérő témakört járnak körül. Létezik-e a Mikulás? – tűnődik sokmillió társához hasonlóan a főszereplő fiú, amikor váratlanul titokzatos vonat fékez a ház előtt. A pizsamás gyerekekkel teli járat az Északi-sarkot veszi célba, így számtalan kaland és izgalom után választ adjon a kérdésre. A film érdekessége, hogy Tom Hanks ezúttal – animációs filmről lévén szó – csak virtuálisan szerepel, igaz, úgy mindjárt hat karakternek kölcsönzi az arcvonásait, gesztusait és mozdulatait. A négyes legdrágább, egyben eddig a mozipénztáraknál leggyengébben teljesítő produk-

■ **Meglepő találkozó az Északi Sarkon**

cióját lapzártánkkor még nem mutatták be itthon, de az újság megjelenésekor már javában dübörög a vonat a hazai filmszínházakban is.

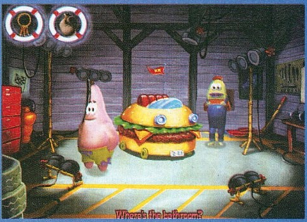
A tenger és a képregények után ismét egy felkapott téma, az erősen Harry Potter utazásait idéző vonatozás kerül terítékre. Sajnos a többség még az említett vonat érkezése előtt végig fogja játszani a Polar Expresst, mivel nem mondhatnánk, hogy a program a hosszú játékmenetéről lesz híres. A grafika jó, különösen a teljes képernyős átvezető jelenetek (húha, itt már komoly baj lehet, ha az átvezető videókat magasztalom…), de a 3D-s környezet nagyszerű megvalósításán túl már nem sok pozitív gondolat fog eszünkbe jutni a játék kapcsán. A névadó vonat mellett bejárhatjuk az Északi-sarkot, találkozhatunk a legtöbb filmbéli szereplővel, és logikai, valamint ügyességi feladatokat oldhatunk meg – úgymint „találd meg az elveszett jegyet a kalauz érkezése előtt”, vagy „keresd meg az elveszett ajándékokat”. A Polar Express tehát ismét egy minijáték-halmaz; reménykedjünk benne, hogy a film jobb lesz.

45%
grafika: 18
zene: 10
játékélmény: 14
kat.belül: 3
össz: 2

SpongeBob SquarePants

fejlesztő: Heavy Iron Studios kiadó: THQ web: spongebobmoviegame.com

Hancunak véglegesen elment az esze – ez volt az első reakcióm, amikor közölte cikkünk negyedik témáját. Ezzel azt hiszem be is vallottam, hogy korábban sohasem találkoztam a Nickelodeon filmcsatorna egyik legújabb sztárjával (ezért ha valahol a hivatalostól eltérően fordítom a neveket, előre bocsánatot kérek), holott SpongeBob Squarepants igencsak népszerű figura a tengerentúlon. A kis szivacs meglehetősen ütődött kalandjait havonta 55 millió (!) néző követi figyelemmel (egynegyedük felnőtt!), ebből következően a sorozat a gyerektévék legnézettebb műsorának címét is birto-



■ **Need for Speed UnderSea!**

kolja. A most megjelent mozifilm is szép nyitányt produkált odaát, a maga 32 millió dolláros első hétvégés bevételével kenterbe verte a Polár Expressz szerény 23 milliós bemutatkozását. A történet: Kagylóváros felbolydul, amikor Neptun király koronája eltűnik. A gyanú hősünk főnökére terelődik, aki kedves állat, és mivel nemrégiben nevezett ki minket új éttermének menedzserévé, roppant lelkesen vetjük bele magunkat a nyomozásba. Hihetetlenékhez hasonlóan itt is négy játszható karakterünk lesz, kalandjaink során pedig sok helyszínt járhatunk be, és az összképet színesítik a többféleképpen végrehajtható feladatok is. Összességében kellemes meglepetés Szivacska, kicsit a mostanában olyannyira hiányolt kalandjátékok stílusának emlékét elevenítette fel bennem (annak is elmebeteg alfaját), de persze csak a maga szerény, gyerekjáték-színvonalán

71%
grafika: 11
zene: 9
játékélmény: 35
kat.belül: 12
össz: 4

JuliuS

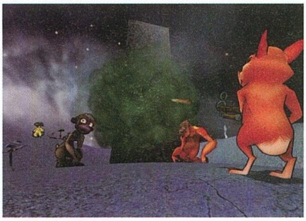
Állatkínzás legálisan, avagy Worms a négyzeten, kukacok nélkül

Creature Conflict The Clan Wars

fejlesztő mithis games **kiadó** cenega **web** www.creatureconflict.com

A széthulló Philosból kilépett Imperium Galactica 3 fejlesztőcsapat mára a legnagyobb magyar játékkészítő céggé nőtte ki magát. Nemrég fejezték be a Nexust, most a Creature Conflictot, és jövőre jön a Midway – és emellett még három bejelentetlen játékon dolgozik a 80 fős társaság!

Kicsit több mint egy évvel ezelőtt hallhattatok először a Creature Conflict című állatbarát mészárszék-játékról, mely akkor még Brutal Vellorex Sheep, majd kicsit később Animal Planet néven került be a köztudatba. Később a fejlesztőcsapat beolvadt a Mithisbe, akik tavaly szeptember környékén felkarolták a projektet, így még idén a boltok polcain láthatjuk viszont a kész változatot (egyébként ez a sokszoros játék-átkeresztelősdi lassan Mithis-névjeggyé válik, lásd a Nexus négyféle címét...). Hancu volt oly kedves, és ismét elzavart a csapat főhadiszállására, hogy a helyszínen teszteljem a játékot, majd gyorsjelentésben beszámoljak nektek róla. Talán mondanom sem kell: ismét maradandó élményt okoztak a srácok (pedig most nem volt optikai tuningos csokis süti sem...).



A nyúlon túl? Nem, a nyúl az!

Ha egy összetett mondatban kéne bepötyögnöm, milyen játékstílust képvisel a Creature Conflict, csak oly módon határozhatnám meg, aminek hallatán a fejlesztők hátán azonnal elkezdene futkározni a hideg. Így próbálom kerülni a se nem rövid, se nem frappáns „Keresztezed a Worms 3D-t a Populous the Beginning kis 3D földgömbjével, szórj rá egy adag cel-shaded négylábú emlőst, hagyd állni picit, dobj bele utána pár adag humoros hangeffektet és kerettörténetet, majd építs bele multiplayer részt is, hogy még ütősebb legyen." mondatot. Hm. Nem sikerült...

Jóval többről van szó szerencsére, mint sok jó ötlet kölcsönvételéről. Bevallom, eleinte meglehetősen negatívan álltam neki a tesztelésnek, de ahogy egyre jobban magába szippantott a játék, úgy kellett észrevennem, hogy ez a turmix bizony el van találva – és annak ellenére, hogy valóban sok a hasonlóság a már sikerszériája vége felé tartó Worms-sorozattal, mégis élvezetesebbre sikerült, mint a neves elöd. Lényegében egy rombolható környezettel rendelkező, körökre osztott 3D-s taktikai akciójátékról van szó, amiben a poénos szituációk száma egyenesen arányos a játszható karakterek és az azok által használható, jobbnál-jobb trancsírozófaktorú fegyverek mennyiségével.

A történet

Egy messzi-messzi galaxisban indul a sztori, de nem lesz benne lézerkardos, aparájövős, halálcsillagos, robbantós eseményszál – azaz csak részben: robbantás ugyanis lesz dögivel. Négy faj küzd azért, hogy egymás anyabolygóját leigázva megszerezze a négy drágakövet, melyek birtoklásával nyomorba taszíthatják ellenfeleiket. Aki megszerzi mind a négy követ, az uralja majd a galaxist, és az viheti jus primae noctis ágyba a legtöbb tengerimalac-lánykát. A fajok (az egyszerűség kedvéért: farkasok, majmok, rágcsálók, plusz a negyedik, titkos faj, ami a skirmish mód végigjátszása után bónuszként kerül elő) mind saját speciális tulajdonságokkal bírnak, amik csak rájuk jellemzőek, ezzel is emelve az újrajátszhatósági értékét a programnak. Ilyen például az egy körig tartó dupla sebzés, a folyamatos gyógyulás stb. Minden csapat összeállításánál figyelni kell arra, hogy más területen jók a tagjai: van, aki cselezni szeret, van aki brutál-offenzíven nyomulni. Jó kis mix a kezdéshez, és most nézzük a legfontosabb dolgokat szépen sorjában.

A fegyverek

Az állatsereglet megcsonkítására elsődlegesen alkalmazható tárgyakat minden kör elején lehet vásárolni, nagyjából kétpályánként érkeznek új fegyverek a szingli kampány esetében. Szerencsére az arzenál paraméterei meghaladják a legnagyobb tesztoszteronszinttel rendelkező gorilla egyedek méreteit: kicsit több mint 60 eszköz képes fájdalmat okozni az ellenfélnek. A háromféle légitámadástól kezdve a jó öreg kézifegyvereken át a gravitációváltoztató mütyürkével, lézerpisztollyal, fagyasztóágyúval, pengevetővel, gránátokkal, atombombával, Tréfi törp féle robbanós-masnis csomaggal, dinamitos bőrönddel, Gatlinggal, tehát mindenféle földi jóval hajigálhatjuk ellenfeleinket.

> **"Tökéletes partijáték elborult szereplőkkel, féktelen vidámsággal, és meglepően nagy taktikai mélységgel."**

Nem csupán támadófegyvereket használhatnak a szőrös állatkák, hanem képességeket is (amiket szintén véletlenszerűen dobál a pályára a játék), így láthatatlanná válhatnak, gyorsabban futhatnak, átadhatják egy másik remegő lábú, idegbeteg-kinézetű tehén csapattársnak a lépés jogát stb. Jómagam a közlekedést gyorsító képességeket használtam a legtöbbet, így hamarabb juthattam az ellenfelekhez, vagy menekülhettem biztonságos(nak vélt) helyre. Idővel kiderült, hogy sokkal kifize-

tödőbb sunyi mód lapítani, és távolról lövöldözni, mint Rambo-farkasként bekommandózni a legfröcsögősebb szituációkba.

Egy biztos, a játék tetemes részét a fegyverek megismerése és próbálgatása teszi ki, ami szórakoztató, főleg miután sikerül bármit, vagy bárkit eltalálni velük. Elsőre kissé nehéznek tűnt a célzás, de pár óra után már a pálya túloldaláról is sikerült megközelítőleg pontosan célozva hajigálnom az áldást a szerencsétlen ellenfelekre. A fejlesztők okosan úgy gondolták, hogy bónusz sebzéssel jutalmazzák a távoli támadásokat, így nem fajul állandó közelharccá egy-egy meccs, sokkal inkább taktikusságra nevel. Itt kell megjegyeznem azt is, hogy az eleinte csak disznek hitt pályaelemek (házak, teleportok, hatalmas kavicsok, folyók...) mind hasznos, vagy épp káros funkciókkal bírnak. Érdemes állandóan fedezékbe menekülni akció után – ezek persze nem sokáig maradnak épen, elég egy-két pontosabb találat valamelyik táposabb csúzliból, és már iszkolhat is a karakter érintetlenebb helyre.

Öt méterre rakétával, úgy biztos

Grafika, hangok

A cel shading technika itt is sajátságos látványvilágot kölcsönöz a játéknak, csakúgy, mint a XIII, vagy a még híresebb nintendós Zelda Wind Waker esetében. Minden egyes állatmodellt kézzel rajzoltak, rengeteg munka van a karakterekben és a textúrákban egyaránt. A felbontásuk ugyan nem túl nagy, de bőven elég ahhoz, hogy a játékmenetre figyeljen a játékos és ne arra, hogy éppen nem lát semmit, mert homály az egész. A third person nézet megfelelő funkcionalitást csempész a manőverezésbe, az FPS perspektíva pedig maradéktalanul kielégít minden, pontos célzásra (és az azzal járó nagyobb sebzésre) vágyó játékost. Látványosabb találatoknál, vagy tömegmészárlásos megmozdulásoknál sokszor kapunk visszajátszást, ami a Mátrixot megszégyenítő módon pörgeti az épp cafatokra hulló játékosokat, akár többszöri, különböző kameraállásból bemutatott képsorokon át. A pályák sikeres teljesítése után vicces animációkkal szórakoztatja a program az amúgy sem unatkozó játékost: a mozik nagy része valóban mosolyt csal az arcokra, érdemes küzdeni értük.

A hangok és zenék rendben voltak (bár a teszt végén derült csak ki, hogy még nem is a véglegeseket hallhattam). Pont az arany CD-re kerülés előtt pár nappal tartottak a fejlesztéssel a srácok a látogatásomkor, az utolsó simítások közepette, amik leginkább a mesterséges intelligenciát érintik (néha beragadnak a vízbe a karakterek, nem lőnek, bután néznek, ha extrém helyre bújik a játékos stb.). Most már csak a hangokat várják, amik tökéletesen passzolni fognak a képi világhoz. Két szóval könnyen kifejezhető: rajzfilm-hangok.

Multiplayer

A rengeteg single player próbálkozás után úgy döntöttünk a fejlesztő srácokkal, hogy kipróbáljuk a multit is. Előre gyanús volt a kaján vigyor az arcukon, sejtetve az orbitális méretű zakót, amit majd rám húznak... Felkészültem életem legmegszégyenítőbb vereségére, de azért igyekeztem mazochistább énemmel hozzáállni a dologhoz, és élvezni is picit a pofonokat. Az apró sikerélmények és az esetleges totál mázlista találatok mind hatványozták az amúgy is nevetéssel teli meneteket – persze érezhető volt, hogy amint kiderült, mennyire rutintalan vagyok, néha direkt jól elszúrták a dolgokat, hogy esélyem is legyen lelőni őket (azt hitték, nem veszem észre...). Egyszóval a multi rész kifejezetten erőssége a játéknak, mint az várható is volt a stílus alapján. Egyszerre maximum négy játékos küzdhet, hovatovább a hot seat üzemmód is aktiválható néhány játékmódban, ami még elégedettebb vigyorral ötvözött hassimogatásra késztet. Minden mód megfelelően paraméterezhető, a helyszín fajtájától kezdve a rombolhatósági beállításokon át egészen addig, hogy ne mozoghassanak a karakterek, ami már az abszolút fegyverhasználati képzettséget tolja az előtérbe.

Nem kéne a Chrisszel viccelődni...

Végítélet

Kellemesen csalódtam a Creature Conflictban, sokkal többet kaptam a játéktól, mint vártam. Akik kedvelik a stílust és unják az ötlettelen megvalósításokat, azoknak mindenképpen ajánlom a hamarosan megjelenő Mithis-terméket. A 16 játszható karakter, plusz a négy főellenfél mind sokat ígérően hangzanak. Remélem, jól fogtok szórakozni vele és kellemes perceket szereztek vele mind szomszédaitoknak (a folyamatos: „Hogy a vérbe' lőttél le onnan, te mocsok!!??" üvöltések miatt) és barátaitoknak egyaránt. Igazi partijáték!

Flatline

grafika	17/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

79%

összhatás 3/5

+ Rajzfilmes hangulat
+ Legális állatkínzás

– Kevés extra animáció a karakterekhez
– Néhány helyen alacsony minőségű textúrák

Worms 3D 85%
Worms World Party 75%
Worms Armageddon 89%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

PC Dome online shop

aktuális ajánlatunk

Children of the Nile	9990 Ft
Evil Genius	9990 Ft
Final Fantasy XI	11990 Ft
Half-Life 2	9990 Ft
Need for Speed Underground 2	11990 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	9990 Ft
Pro Evolution Soccer 4	9990 Ft
Sid Meier's Pirates!	10990 Ft
Vampire The Masquerade Bloodlines	10990 Ft
Worms Forts: Under Siege	9990 Ft

magyar nyelven

A.G.O.N. - A rejtélyes kódex	7990 Ft
Armies of Exigo	11990 Ft
Cross Racing Championship	7990 Ft
D-Day	3990 Ft
Egypt III	3990 Ft
Joint Operations: Escalation	9990 Ft
Myst IV: Revelation	9990 Ft
Nexus: The Jupiter Incident	9990 Ft
Pacific Fighters	9990 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6990 Ft

játékcsomagok

Civilization III Deluxe	5990 Ft
Colin 2.0+Insane+Severance	2990 Ft
Invasion Pack (D-Day+AKvsDR) (H)	6990 Ft
Medal of Honor War Chest	11990 Ft
Myst Trilogy	5990 Ft
Neverwinter Nights Deluxe	5990 Ft
RollerCoaster Tycoon 2 Deluxe	5990 Ft
The Sims Triple Deluxe	11990 Ft
Worms Battle Pack	3990 Ft

shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.
A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.
(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
A játékok megjelenési dátuma változhat.

A fájdalom csak nem csillapodik...

Painkiller Battle out of Hell

fejlesztő people can fly **kiadó** dreamcatcher **web** www.dreamcatchergames.com

i A varsói székhelyű People Can Fly 20 fős csapata 2002 februárjában alakult. Első játékuk a Painkiller volt (a társaság magja egyébként együtt dolgozott már a Gorky 17-en is), ami meglepően nagy sikert aratott, főleg Amerikában. Nyílt titok, hogy máris készül a folytatás...

A Serious Sam sikerein felbuzdult People Can Fly csapatának idén év elejére időzített Painkiller című FPS-e, brutális mivolta és agyatlan játékmenete ellenére (vagy éppen amiatt?) az év egyik legnagyobb meglepetése, és a Dreamcatcher kiadó legnagyobb sikere volt. Nem csoda, hogy a lengyel fejlesztők kiegészítő lemez formájában még idén újra elővették a Menny és Pokol bugyrai közt kilátástalan harcot vívó Deniel Garner történetét...

Beteg – de jó!

A Painkiller sikerét minden bizonnyal a végtelenül egyszerű, de annál élvezetesebb játékmenetének köszönhette. A brutális fegyvereket és gigantikus főellenségeket felvonultató játék küldetéslemeze tulajdonképpen ugyanazt nyújtja, mint elődje – azzal az „apró" eltéréssel, hogy a játék világa és a hősünk ellen felvonuló pokolfajzatok immár nem vicces-horrorisztikus, hanem végtelenül elborult, már-már perverz képet festenek. A nyugalom megzavarására hivatott képi és hangeffektusok a Battle out of Hell esetében a Silent Hill összes részénél rémesebbre sikeredtek. Az árvaházban hullámokban támadó síró gyermekek hada, a kibelezett játék mackók, a kendővel letakart 15 éves kislány (miután megöltük, fej nélkül, nyitott gerinccel rohan tovább...), a vidámparkban rohangáló eszelős bohócok és legszörnyűbb álmainkat is lepipáló elmebeteg hullámvasutazás nem kevéssé zavarodott elme szüleményei. Ám a Battle out of Hell esetében ez valahogy mégsem zavaró. A játék során ugyanis a gondolkodást, taktikázást teljes mértékben nélkülöző, mégis élvezetes küzdelem és a változatosabbnál változatosabb pályák (a már említett vidámparktól kezdve második világháborús harcmezőkön keresztül az Undyingre emlékeztető kísértetkastélyig), ha csak egy hajszállal is, de mindig felülkerekednek a gusztustalanság határát súroló jelenetek felett.

> "Beteg, de élvezetes - akinek tetszett az alapjáték, imádni fogja, akinek nem, hááát..."

AI? Nincs! Nem is kell...

A Serious Sam típusú játékok esetében mesterséges intelligenciáról általában egyáltalán nem beszélhetünk, ám érdekes módon nem is hiányoljuk azt. Az ész nélkül, csőstül ránk rontó kreatúrák elől a legtöbb esetben alig tudunk elugrani-eloldalazni, így a taktikáink nagy része a különféle fegyverek buzgó használatában, valamint a terep adta adottságok kihasználásában ki is merül. Most sincs ez másképp, ám itt a készítők az alapjátékban bevezetett kártya-varázslatokkal új színt hoztak a jó öreg Sam által lefektetett egysíkú harcrendszerbe. A kártyák elnyerésének feltételeit (nem vehetünk fel páncélt, az életerőnk nem csökkenhet 80% alá stb.) minden pálya előtt és közben is megnézhetjük, és ha a szint végére teljesítjük azokat, akkor egyszeri (pl. az aktuális szinten kétszer gyorsabban futunk), vagy az egész játékra érvényes (pl. plusz életerő) képességgel ruházhatjuk fel hősünket. A készítők ezzel a húzással egyrészt megnövelték a játék újrajátszhatósági értékét, másrészről taktikusabb küzdelemre késztették a játékosokat, akik a kártyák birtokában nagyobb esélylyel szállnak szembe a legkeményebb főellenségekkel.

Kérem a következőt!

A Battle out of Hell nagyszerű kiegészítő lemez, egyjátékos küldetései minden rajongó számára kellemes órákat, a többszereplős játékmódok pedig kellemes hétvégéket fog okozni. A tíz új pálya, a grandiózus szintek, és a hatalmas főellenségek minden bizonnyal új etalonként üdvözülnek a stílus iránt rajongók körében.

Sasa

Bekaptunk egy jobbegyenest

Ne bohóckodjunk itt kérem!

grafika	21/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	10/15

80%

összhatás 4/5

\+ – Hatalmas pályák és ellenfelek
– Változatos szintek
– A kártyák gyűjtögetése

– – Néha frusztrálóan nehéz
– Túlságosan beteges

Painkiller 88%
Serious Sam 89%
Serious Sam 2 85%

Minimum gépigény: P3 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2,6 GB HDD

Lagymatag támadás a Battlefield trónja ellen

Joint Operations Escalation

fejlesztő novalogic **kiadó** vovalogic **web** www.jointopsthegame.com

i **A Novalogic jövőre ünnepli 20. születésnapját, jelenleg 100 fős legénységgel gyártják évről évre katonai témájú játékaikat (főleg szimulátorokat és akciójátékokat). Külön érdekesség, hogy a honlapjuk tanúsága szeint a magyarországi weboldaluk a mediamarkt.hu címen található...**

Fél évvel ezelőtt a NovaLogic megelégelte az Unreal Tournament sorozat és a Battlefield sikerét, ezért megtették ellenlépésüket, a Joint Operationst. Többjátékos üzemmódra építő, modern harcászati játék volt, mely nem világháborús és futurisztikus környezetet alkalmazott a hangulat megteremtésére, hanem távol-keleti, indonéz szigetvilágbeli területek köré helyezte az akciót. Az Escalation megjelenéséig sokat gondolkodhattak a novalogicos fiúk-lányok, hogy lehetne megtartani a közepes méretű, de lelkes rajongótábort, nem is beszélve annak bővítéséről. A kiegészítő sok hibát orvosol, és új lehetőségeket is hoz, ugyanakkor vannak hátulütői is. Lássuk, ehető-e a pite!

Újítások

Elsősorban a két szembenálló fél csatasoraiba bepottyant tankok érdemelnek említést, amik típusneveik (Abrams és T80), és grafikai modellezésük miatt elvileg különböznek, gyakorlatilag pedig nem. A játékos első gondolata lenne, hogy a Joint Ops közkedvelt, sokszor alkalmazott földi-gyalogos támadásait könnyűszerrel zúzzák szét a tankok. Szerencsére nem így van, hiszen két RPG-találattól (azaz egyetlen jól felszerelt katona ténykedésétől) darabjaira hullik bármelyik harckocsi, a háromfős (ez a maximum létszám) személyzettel együtt. Gyakorlatilag két pozíció használható csak a tankokban: a sofőr és tüzér posztja, ugyanis a parancsnok helyét a készítők a tankból félig kilógva, szinte fegyvertelenül oldották meg – ezzel kacsavadászat célpontjává téve szegényt.

A motorkerékpárok szerepeltetése hatalmas ötlet! Kétszemélyes kivitelben érkeztek a játékba, míg a vezető azzal van elfoglalva, hogy csutka gázzal farolgasson a golyózáporban, a mögötte kapaszkodó versenyző arra ügyel, hogy ossza az ólmot. Szinte ez az egyetlen jól sikerült újítás: szórakoztató és hasznos. Végre elmúlik a Typhoon Risingben tapasztalt mérföldeken át történő utazgatás, akció nélkül. Csak fel kell pattanni egy motorra, és rövid időn belül odaérhet a játékos, ahova kedve tartja.

Jól elbújtunk...

Az ejtőernyőknek szintén nagy szerep jut (fel kell venni a tárgylistába, és csak egy ugrásra elég), azok után, hogy a helikopterek úgy hullanak, mint a legyek. Egyébként sok embert sikerülhet a pilótáknak eldugottabb helyeken leszórni az ellenséges vonalak mögött. Esés közben lehet lőni, úgyhogy a felfelé nem sasoló ellenfeleknek szó szerint lőttek. Kár hogy nehézfegyverzetet nem rakható be még a legkompaktabb ejtőernyők mellé sem, így a tankok súlyos problémát jelenthetnek ugrás után.

A kiegészítő szerepe

A legfőbb hasfájás a játékmenetben a kiegészítő előtt a túlzottan hamar történő elhalálozás volt. Kerámialapocskákkal késleltethető a golyók vesébe fúródása az Escalationben, bár még mindig túl pontosan lőnek a mesterlövészpuskák. Ha eddig egy játékos a semmiből érkező lövedékek miatt szétverte a lakást, az Escalationt játszva már csak 4-5 ütést fog bevinni a legközelebb ülő családtagnak, úgyhogy szükséges, de nem elégséges javulásként értékelhető a játékegyensúly finomítása.

Számos új multiplayer pályát kapunk, legtöbbjük használható, ráadásul impozánsan néznek ki. Ezzel sajnos együtt jár, hogy a grafikus motor fejlesztésével (betuszkoltak még 2-3 effektet) olyan teher nehezedik (főleg sok játékos esetén) a gépekre, ami szinte a Far Cry esetében sem. Nem hittem, hogy 4 GHz-es processzorral és X800 XT-vel fel-

Innen csak nem lövünk mellé...

szerelt gépnek problémát okozhatna a nem túl csicsás motor – márpedig sajnos a gyakorlatban gondot okoz több helyzetben is.

Akik szerették az alapjátékot, és minden éjjel új járművekről és kiegyensúlyozattabb játékmenetről álmodnak, megtalálják számításukat a kiegészítőben. A saját véleményem pedig az, hogy fél év múlva ezt a játékot senki sem fogja játszani...

-=Flatline=-

grafika	18/25
zene	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	9/15
összhatás	**3/5**

69%

+ kidolgozottabb lett a játékmenet
+ javulások az engine-ben

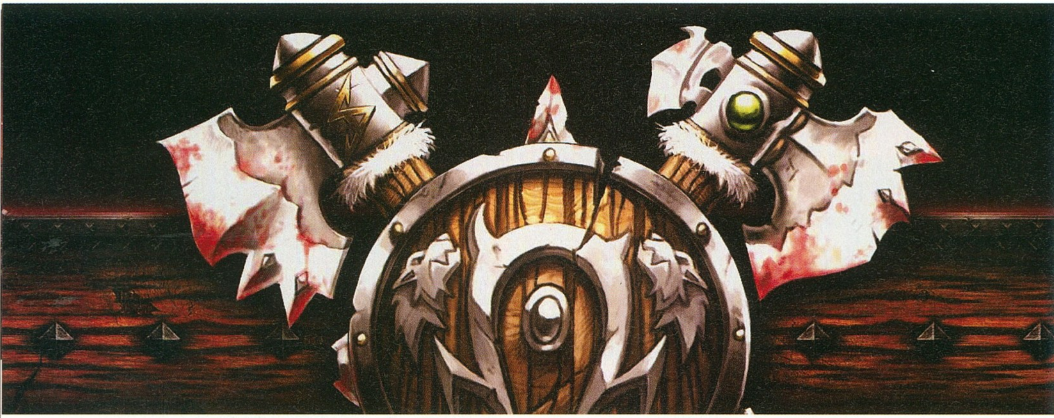
– Nagy gépigény, gyenge hangok
– Már középtávon is unalmas

Joint Operations 81%
Battlefield Vietnam 88%
MOH Pacific Assault 94%

Minimum gépigény: P3 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 600 MB HDD

Hardwired akták

12. rész www.hardwired.hu



Az irdatlan izomzatú barbár hadúr fél térdre zuhantában is markolta roppant csatabárdját, amelynek csúcsa most egy magasságba került a fejével. Bőre láthatóan megszürkült az asztrálsíkon elszenvedett csapástól. Életenergiája felhasználásával védekezett a főmágus szokatlanul erős démonja ellen, és az erőkifejtés kőbálvánnyá dermesztette testét. Ám az asztrálsíkon nagyon is élt! Egész lényét összpontosítva harcolt. Ahogy a túlvilági szörnyeteg dühödten csapkodott felé kékeslila energiától sistergő ostoraival, Kharr úgy pumpálta összes életerejét a csapatai elé emelt pajzsba. A szellembirodalomban dúló harcból a fizikai síkon nem sokat lehetett látni, csak a levegő remegett enyhén a vezér szobormerev alakja körül, no meg a csatárlánc előtt. Fél térden álló hadurát mindössze hadnagya figyelte gondosan. Társai megérezték a láthatatlan fenyegetést és inkább az előttük emelkedő védőpajzsra összpontosítottak. Váratlanul kék szikrák futottak végig Kharr csatabárdján. Csillogó, szürke kristályburok lepte el hirtelen, majd a fegyverből fémesen zengő, erőteljes hang csapott ki, egyetlen szót rikoltva a párás reggeli ködbe:

- RHIENN!

A gelda hadnagy csak erre várt. Azonnal rákapcsolódott társai kollektív tudatára és mentálisan elordította magát:

- Jön az ellenség!

Remegés futott végig a csatasorokon. A felkelő nap narancsvörös fénye lángba borította az irányba forduló lándzsák, kardok, bárdok élét. Egybekapcsolt elmék úsztak a várva várt mészárlás extázisában.

Nagy erejű dobpergés harsant a domb tetején. Ijesztően rázkódni kezdett a föld a meginduló birodalmi hadsereg alatt. Tarka páncélokba öltözött zsoldosok tömegéből zord hegyormokként emelkedtek ki a háromembernyi ogrék.

Hordóhasukra mamutkoponyákból faragott dobokat szíjaztak, amelyek tetején vastag állatbőrök feszültek. Ezeket püfölték az ogrék üvöltve, akkora erejű döngéssel, hogy a geldák tüdejét vadul rengette a visszhang. A fülsiketítő zajt tizenötezer birodalmi katona lábának dobogása erősítette, akik ráadásul fegyvereiket ütemesen hozzáverték nehéz csatapajzsaikhoz. A dombtetőre érve a hadtest meglendült és torkuk szakadtából ordítva lezúdultak a lejtőn. Jöttek, mint hegyoldalról lezúduló kőgörgeteg. Haragjuk bíborvörös színekben zubogott az éteri síkon, mint vulkán oldaláról leömlő lávafolyam.

Látván, hogy az ellenség megittasult a roham mámorától, a geldák arca kegyetlen vigyorba torzult. Tökéletes összhangban, egyszerre mozdultak hátrafelé. Kiegyensúlyozott tánclépéseiktől frontvonaluk lágyan ringatózott. Kecses léptekkel libbentek oldalra és hátra, így méregették az ugrásnyi távolságot, mely rohamozó prédájuktól választotta el őket. Abban a pillanatban, amikor a szökőárként zúduló birodalmi sereg már csak pár lépésnyire volt tőlük és azzal fenyegetett, hogy elsöpri vékony csatárláncukat, hirtelen lekushadtak a földre. Lábukat belevájták a puha talajba és iszonytató rikoltással előreszökkentek a hatalmas szöges bunkókat lóbáló ogrék, valamint a lándzsát szegező zsoldosok irányába. Már a találkozás pillanatában zavar keletkezett az ellenség soraiban. Semmi sem úgy történt, ahogy a birodalmiak elképzelték. Ők le akarták tiporni a fehérbőrű barbárokat, azonban a geldák egyszerre csak eltűntek a szemük elől.

Kharr rikoltozó harcosai ugyanis nagy lendületet véve a levegőbe emelkedtek és akrobaták módjára szaltóztak át a rohamozó zsoldosok feje felett.

Hihetetlenül magas ugrásokkal szökelltek el a feléjük meredező lándzsahegyektől és biztonságos távolságban, éppen az első birodalmi csatasor mögött értek célba. Meglepődött fejek tetején, vállpajzsok lemezein puffantak vállaik. Utolsó pillanatban magasra emelt pajzsokon döndült a lábuk, és amelyikük földet ért, az egyből kigurulta az esést, így többnyire elsöpörte a meglepett zsoldosok lábait. Hatalmas kavarodás támadt. Az előző pillanatban még kiválóan becélzott gelda csatasor váratlanul eltűnt a birodalmiak csodálkozó szemei elől és óriási felfordulást okozva belemart hadtestük közepébe. Az idomtalan ogrék szálfa méretű szöges buzogányaikkal őrjöngve csapkodtak maguk körül, szétlapítva a melléjük vezényelt zsoldosokat, akik ordítva, egymást feldöntve menekültek előlük, közben dühödten keresték az ellenséget.

> **"www.hardwired.hu a szőrmadarak, és a legfrissebb játékhírek birodalma."**

A geldák magasra ugráló csatárlánca szétterjedt az ellenség sorai fölött, mint levegőbe hajított vadászháló és beborította a birodalmiakat. Fehérbőrű végzetként boszorkányos ügyességgel cikáztak ellenfeleik között. Inakat, izületeket metszettek ketté. Borotvaéles pengéik páncélruhák réseit, fedetlenül maradt térdhajlatok, csupasz nyakak után kutattak. Könnyedén megtalálták az utat a sisakok látónyílásain keresztül is. A szerencsétlen zsoldosok vadul kaszaboltak maguk körül, így jórészt saját társaikat vágták le, de akadtak közöttük, akik eltalálták hátulról pár geldát. Vesztükre, mert a sebeiktől megvadult barbárok pillanatok alatt széttépték az orvul támadókat. Egyre több ogre zuhant el az inaikat ördögi pontossággal átvágó gelda pengék nyomán, otromba testük több tucat zsoldost temetett maga alá. A még talpon tántorgó behemótok nyakán, hátán és lábain üvöltő geldák csimpaszkodtak, és kacagva szeleteltték az ogrehúst, mint boldog hentes a kövér szalonnát.

folytatása következik

Kényelem a munkahelyen

- Ergonómikus forma
- Kiváló minőségű, tartós és könnyen kezelhető anyagok
- Természetes vagy műbőrből többféle színben és mintával
- Ideális minden számítógépes munkavégzéshez

EuroSzol
5000 Szolnok, Baross Gábor út 53.
Tel.: 0036-56/510-910, Fax: 0036-56/378-421
E-Mail: info@euroszol.hu

Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
AQUA computer
www.aqua.hu
Clevo 400EV - 299.900 Ft
15" SXGA+, ATI RADEON 9700 128MB
Mobil Pentium4!!! 3066/1024 MHz
256 MB DDR ram, 40/5400rpm HDD
8x DVD+-RW
ajándék táska, 2 év garancia
A Notebook ERŐMŰ
KTC-7002E 26.150 Ft
17" képcső, 0.25 képpont
1280x1024@70Hz
3év helyszíni garancia

Mert a gyorsaság igen is számít!
Gyűjts össze 10 db akciós matricát a TDK DVD-kről, és küldd vissza!
HAVI NYEREMÉNYEK:
1 db
3 db
10 db
FŐDÍJ:
3 db kétszemélyes út, VIP belépővel a Helsinkiben megrendezendő Atlétikai Világbajnokságra!
A leggyorsabb beküldő minden hónapban külön ajándékot kap!
Az akció 2004. XI. 01 - 2005 III. 31-ig tart!
Részletek a szórólapokon és weblapunkon!
www.conflex.hu
MADE AND PLAYED ON → TDK

www.datasec.hu
DATASEC
információ - biztonság
Adatmentés
letörölték...?
leejtették...?
nem olvasható...?
nem ismeri fel a gépe...?
Van megoldás!
Hívja a +36 (20) 390 9634 forródrótot, vagy keresse fel honlapunkat a www.datasec.hu címen.
HDD, DVD, CD, FD, USBpen, ZIP, CF, SD, MC, SM, xD adathordozókról

www.mp3center.hu
MP3 Center
minden, ami MP3 !
60 féle termék:
❖ Memóriás, CD-s, HDD-s lejátszók
❖ Memória kártyák
❖ Tartozékok
❖ Akciók
❖ Garancia

MagiComp
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81
FOXCONN, ABIT és GIGBYTE alaplapok TELJES VÁLASZTÉKA!
Pen Drive 256/512MB 4.992 / 7.992
MP3-Drive 256MB 12.920
CF kártya 256/512MB 4.232 / 7.032
RAM DDR 256/512MB 6.480 / 12.712
X800Pro ABIT 256MB 67.920
AMD 2200+/2800+ 8.160 / 17.992
P4 3.0/3.2 BOX Pr. 34.992 / 39.992
HDD Maxtor 120GB 2MB 12.992
Genius Value 5.1 hangfal 9.920
Többre vagy kíváncsi? Reggel 8-tól nézz be hozzánk!!!
www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 8-20
Szo 10-16
info@magicomp.hu
Sulinet expressz
CREDIGEN
LG 4160 DVD-+RW 14.440
NEC 3500 DVD-+RW 12.992
Pio 108D DVD-+RW 14.992
AIRIS asztali DVD-DivX lejátszó 15.920
Már reggel 8 órától!!!
A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

Original PrintStar
TONER • INK • RIBBON
Cégünk újragyártott három év garanciával rendelkező festékazettái és tintapatronjai felhasználhatóak lézer és tintasugaras nyomtatókhoz, fénymásolókhoz és faxokhoz.
farbax
Vállalkozás a jövőért.
FARBAX Irodatechnikai Márkabolt
1024 Budapest, Lövőház u. 33.
Tel.: 336-0944, Fax: 212-5278
Forgalmazunk használt de kiváló állapotban lévő Compaq, Siemes és Dell PC-ket, Nokia, Eizo, Sony és Compaq monitorokat, Hewlett Packard és Lexmark nyomtatókat.

LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57 levion@mail.datanet.hu

Néhány akció: (11.11-i nettó árak, ld. a WEB-en)
ATI X800 Pro 82.960 9800Pro 41.960
NVidia 6800GT 78.960, ATI 9550 10.960
AOC monitor 3 év gar. 17" TFT 59.800
15" TFT 49.960, 17" síkképcsöves 24.800
Samsung (3 év gar.) 160 16.400, 160S 18.960
AMD 2600+ Mobile Barton 18.600
Athlon 64 Box 2800+ 24.960 3000+ 28.400
Asus NF3: K8N 17.200 K8N-E deluxe 23.760
256M/533 DDR2 12.800, SB Audigy 6.800
Kingmax 433DDR 256: 7.600 512: 15.200
16x író Pioneer 108 14.960 NEC 3500 13.600
Chieftec akció házak, tápok -25%
Dragon (360W) 18.960, 420W APFC 11.600
Logitech MX1000 14.960, MX 510 8.960 !!
Tuning cuccok, Zalman hűtők, tápok
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, legjobb árak, választék (hálózati eszközök is !), akciók
54 M Wireless: router 16.400 PCI kártya 5.960
8I915P (i915) 23.960, K8NS (NF3/250) 16.320

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz :)
A SULINET MÁR MINDENKIÉ !
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel. Segítünk a legjobb megoldások kiválasztásában !!!

AOC monitor-akció (3 év garancia !)
17" OEM TFT 59.800 15" TFT LM520 49.960
17" TFT LM727 66.800 17" flat CRT 24.800 !
Színes másolás, nyomtatás A3-ig
bruttó 185 Ft (A4), 100 oldaltól 145 Ft

Sirius Plus (irodai, otthoni alap) 49.600
(AMD 2.2, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang + LAN)
Sirius 2 Plus (erős irodai, alap játék) 71.960
(AMD 2400+, 256 DDR, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) 98.400
(Gigabyte 7NFRZ, 2800+, 256 DDR, 80 GB HD, combo, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Alpha C. MAX (erős játék Intel) 172.800
(Abit IC7, P4 3GHz Prescott, 512/400 Brand, 120 HD 8x DVD±RW, ATI 9800Pro, 5.1 hang, Chieftec 360)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék AMD) 268.960
(Gigabyte K8NP, Athlon64 3200+, 1 GB /433 Kingmax 160 GB (8 M), 16x DVD±RW, X800Pro 256 M DDR3, Audigy2ZS, Chieftec torony 360W, Logitech Cordl.Opt.)
ALPHA C. Ultra (csúcs játék Intel) 306.800
(ld. Sirius 3 Ultra, de Abit AA8, P4 3.2 LGA, DDR2)
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !
Nettó árak. A változatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)
Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videóhoz, grafikára; szerverek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)

1987, 1993, 2004 – mi a közös a három évszámban? A megfejtés: mindhárom évben megjelent Sid Meiertől egy Pirates! Az első, Commodore-okra készült, és a második, PC-re felújított változat után most itt a XXI. századi verzió, és ugyanolyan élvezetes játszani vele, mint a 17 évvel ezelőtti elődéddel. Ennek örömére nosztalgiarovatunkban is leborulunk a mester előtt: Sid Meier-speciálunkat olvashatjátok.

Ezzel játszottunk:

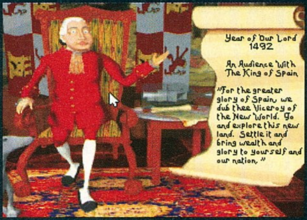
...5 éve: Alpha Centauri

Amikor megalakult a Firaxis Games, Sid Meier, és egyik legkedvesebb tanítványa, Brian Reynolds olyan stratégián kezdett dolgozni, ami a korábbi hagyományokkal szakítva nem az emberiség történelméből merít, hanem sci-fi környezetben próbálja megállni a helyét – sikerrel. A hét pártra szakadt űrhajótöröttek polgárháborúját feldolgozó Alpha Centauri ugyan nem hozott forradalmi újításokat a – szintén Meier által kiötölt – Civilization által képviselt játékstílusba, de minden ízében kiforrott volt: a Civilization II alapjaira építkezve volt benne szövevényes kerettörténet (amely erősen emlékeztetett Ursula K. LeGuin műveire), legendásan erős AI és példás játékegyensúly. Utóbbinak köszönhetően a játék multiplayerben is ritka élvezetes volt, és csakis a „mindig van egy nagyobb hal” jedi-mondás igazsága miatt felejthettük el.

■ Élet az Alfa Centaurin

...10 éve: Colonization

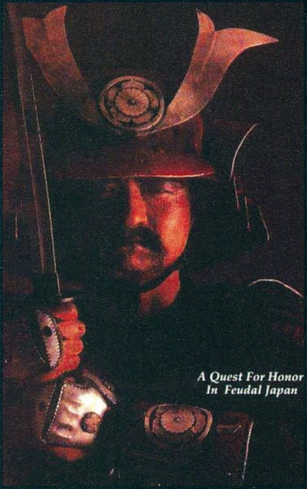
A Colonization volt az első olyan játék, amelynek a fent említett Brian Reynolds volt a vezető tervezője, és aminek Meier úr csak amolyan mentorként felügyelte a fejlesztését. A Colonization azt jelentette a Civilizationnek, amit az Alpha Centauri a Civilization II-nek: kiterjedtebb játékmenetet a hagyományok megőrzésével, nagyobb újrajátszhatóságot és tökéletesebb játékegyensúlyt. A programban az Újvilág gyarmatosításába négy náció oldalán lehetett beszállni, a játékos célja a területek legalább felének kolonizálása és a függetlenség kikiáltása volt. Bár a Colonization grafikája nem sokat fejlődött a Civilization állóképei óta, a bennszülöttek „meggyőzése”, valamint a többi nemzetben rejlő diplomáciai lehetőségek és háborúk hamar elöidézték a Civilization védjegyeként számon tartott függőséget. A Colonization érdekessége, hogy szabályos politikai vitákat robbantott ki a keményvonalas játékosok között: sokan úgy vélték, hogy a készítők elbagatellizálták a játék témáját azzal, hogy kihagyták belőle a gyarmatosítás idején nagyon is jellemző rabszolgaságot – a pletykák szerint ezért is nem készült belőle második rész. *(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)*



■ Colonization: irány az Újvilág!

...15 éve: Sword of the Samurai

Furcsa, hogy ez az 1989-ben megjelent Meiergyöngyszem miért nem aratott legalább akkora sikert, mint a Pirates! és miért nem ismeri szinte senki a nevét. Talán nem kapott elég reklámot, a távol-keleti téma volt túlságosan idegen, vagy a névválasztás volt rossz (talán a Samurai! cím többet mondott volna a játékosoknak) – ma már nincs jelentősége, annyi viszont bizonyos, hogy a Sword of the Samurai egyesítette Sid Meier addigi játékainak összes jó tulajdonságát. A középkori Japán társadalmában sógunná váló harcos története a Pirates! módjára kaland-keretet kapott, és ugyanúgy alaposan meg volt tűzdelve minijátékokkal, viszont a Conflict in Vietnam örökségét is viselte, ugyanis a nagyobb seregek ütközetének levezénylésekor kőkemény stratégiába váltott a játék. Mindehhez autentikus fametszetekre emlékeztető grafika és japán zene társult, a becsületpontok pedig a játékmenetben teremtették meg a keleti hangulatot. Rajongók szerint mai napig a legjobb a szamuráj-témát feldolgozó játékok között. *(Letöltés: http://www.abandonia.com)*



■ Ez itt Sogun a Hardwiredről

■ Sid repülőszimulátorokkal kezdte

...20 éve: Spitfire Ace

A Spitfire Ace volt az első olyan PC-s játék, amely Sid Meierhez köthető (ő ugyan Atarira és Commodore gépekre alkotta meg, de később ezt a játékát konvertálták először PC-re). A program annál a MicroProse-nál jelent meg, amelyhez Mr. Meier 1996-ig hűséges volt, és a cég korai repülőgépszimulátorait erősítette. A játék grafikája az akkori nívóhoz mérten is gyenge volt, ezért a második világháborús légiharcokat feldolgozó környezetben még a géptípusokat sem lehetett felismerni. Viszont a játékmenet megelőzte a korát: a motort meglepően realisztikus repülési fizika jellemezte, és riválisaihoz képest gyors is volt, ezért az egyszerű külcsín ellenére remek küzdelmekre nyílt mód a Spitfire Ace tizenöt különböző helyszínén. Nem volt különösebben emlékezetes játék, de vizsgamunkának tökéletesen megfelelt – érdemes megnézni, honnan jutott el Sid Meier félisteni státuszáig.
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org)

Stöki

Vadiúj háttérképek, MMS-ek / PCBG xxxxx ----- 06 90 629 000

Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650,8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15,GX-20,GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T68i, Z600. A letöltéshez küldd a PCBG szót és a választott kép kódját szóközzel elválasztva a 06 90 629 000-es számra (pl. PCBG 10026) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 799 Ft + ÁFA.Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / PCPOLI xxxx----1785

ÚJDONSÁGOK

Szeifert vs. Krash - Flört Inside P	1992
Ghymes - Héjavarázs II	2007
Nox - Firesong	2016
Ghymes - Új esztendő	2011
Nox - Bűvölet	2014
Nox - Szomorú angyal	2018
Ghymes - Királyének	2009
Ciara ft. Petey Pablo - Goodies	1995
Ogli G - Ilyen az én napom	1990
Crystal - Hajnali fény	1989
Aventura - Obsesion	1993
Nelly ft. Jaheim - My Place	2001
Jojo - Leave (Get Out)	1997
Sugababes - Caught In A Moment	2005
LeAnn Rim - Last Thing On M. M.	1999
Raghav ft. J. - Let's Work It Out	2003
Sugarloaf - Vadvirág	1991

TV/ FILM

Magyar népmesék	1474
Matrix 2 (M.M-This Is The New)	1356
A nagy ho-ho-ho horgász	1471
Mekk mester	1475
TV maci	1482
Kill Bill (The 5.6.7.8.s-Woo Hoo)	1536
Tom és Jerry	1481
A kockásfülű nyúl	1470
Kis tehén	1298
Dallas	1148
Ennio Mor- Volt egyszer egy vadny	1311
Friends (The Rembrandts-I'll)	1154
A rózsaszín párduc	1163
Mézga család	1297
Pulp Fiction - Pumpkin and H. B.	1204
Macskajaj	1299

TOP 12

Usher - Yeah	1632
Nox - Százszor ölelj meg	1395
V-Tech - Homokba írt szerelem	1598
Erős vs. Spigiboy - Valami véget ért	1487
Hooligans - Királylány	1330
Benni Benassi - Satisfaction	1468
Náksi vs. Brunner - Budapest száll	1900
Ennio Morric- Volt egyszer egy	1311
Kill Bill (The 5.6.7.8.s-Woo Hoo)	1536

ROCK

Billy Joel - Uptown Girl	1036
Sting - Every Breath You Take	1082
Sting - Englishman In New York	1000
Bjork - Oh So Quiet	1125
Bon Jovi - It's My Life	1129
Red Hot Chili P.- Californication	1206
Metallica - St. Anger	1245
Blink 182 - Feeling This	1555
Beastie Boys - Sabotage	1194
Avril Lavigne - Sk8er Boi	1176
Blondie - Heart of Glass	1128
Linkin Park - Crawling	1136
Red Hot Chili Pepp - By The Way	1180
Black Sabbath - Paranoid	1126

MAGYAR

Erős vs. Spigib - Valami véget ért	1487
Sziámi - A zene egyen meg	1914
Nox - Százszor ölelj meg	1395

METAL

V-Tech - Homokba írt szerelem	1598
Tankcsapda - Be vagyok rúgva	1637
Children of Bodom - Warheart	1918
Depresszió - Hullák és fegyverek	1919
In Flames - Touch Of Red	1911
Anthrax & Pub E. - Bring the Noise	1904
Ignite - I'm bored	1920
Iron Maiden - The Trooper	1921
RATM - Guerrilla Radio	1923
Pantera - Domination	1922

DISCO

Undying - Echoes	1925
Pet shop boys - Take On Me	1069
Junior Jack ft. Robert S. - Da Hype	1691
Milk And Sugar - Let The Sun Shine	1392
Ian Van Dahl - I Can't Let You Go	1428
Kelly Llorenna - This Time I K.	1529
Groove Coverage - 7 Years and	1676

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3650, 5100,6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20,GX30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az PCPOLI szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 1785-ös számra! (pl. PCPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Audio csengések / PCX xxxx-06 90 629 000

Állatok

Ló	3007
Kutya	3006
Kecske	3005
Madár2	3009
Tehén	3010
Kakas	3003
Varjú	3012
Tücsök	3011
Macska	3004
Madár	3008
Birka	3001

Fegyverek

Pisztoly	3059
Gépfegyver	3057
Időzített bomba	3058
Bomba	3056

Emberi hangok

Füttyentés	3043
Fogmosás	3042
Tüsszentés	3044
Good morning (férfi gépi)	3014
Horkolás	3045
Sírás	3040
Wake up (női gépi)	3036
Szalacsi	3038
Böfögés	3039
Baba sírás	3047
You have a new message (női gépi)	3037
Ordítás (férfi)	3052
Nevetés (női)	3049
Hello baby (férfi gépi)	3016
New message received (férfi gépi)	3018
Tarzan	3100
Sikítás	3055
Nevetés3 (férfi)	3051
Orrfújás	3053
Juhuuu	3046

Zene

Hockey	3066
Trombita4	3074

Jármuvek

Bugatti	3114
BMW Z3	3113
Honda S2000	3115
Porsche 917	3117
Porsche Boxster	3118
BMW M5	3112
Opel Speedster	3116
Forma1	3089
Forma1	3101
Duda6	3086
Audi R8	3109
Forma1	3102
Audi S1	3110
BMW M3	3111

AUDIÓ CSENGŐHANGOT a következő telefonokra tudsz letölteni: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1 Csengőhang letöltéséhez küldd az PCX szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 629 000-ás számra! (pl. PCX 3009) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 799 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Java játékok

JATEKPC xxxxx----
06 90 629 000

Tölts le egy JAVA játékot! Ha például az Cápamese játékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a JATEKPC 10014 üzenetet a 06-90-629-000 számra. (Az SMS ára 799 Ft + ÁFA) Ne felejts el szóközt rakni a JATEKPC és a játék száma közé! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálóztról elérhető. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-5063 (normál díjas hívás).

itGALAXY

Vegyél részt egy izgalmas űrvadászatban! Cél az UFO-invázió megakadályozása, melyhez összesen három űrhajó áll rendelkezésre. A játékos típusonként eltérő mennyiségű pontot kap az UFO-k kilövéséért. Támadás közben kilőtt UFO-ért extra pontok járnak.

telefonok: ☑

Nokia3100 3200 3510i 3650 5100 5140 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 6230 7210 7250 6600 7610 7250I 7600 7650 Morola-C385 -E398 -E550 -V220 -V300 -V525 -V600 NokiaN-Gage SonyEricsson K700i

JATEKPC 10051

Cápamese

A nagysikerű rajzfilm játékban is megjelent! Nálunk elsőként játszhatsz a mobiloddal végigélve a filmbeli kalandokat . Ügyeskedj, hogy Te se maradj alul a küzdelemben. Vigyázz atenger sok rejtelmet rejt magában, hát ügyes légy, mert a barátaid, barátnőis már nagyszerűen laviroznak a "víz alatt"!!! G Y E R Ü N K

telefonok: ☑

** megtalálod a lap alján

JATEKPC 10014

Shrek 2.

Ez a barátságos arc már mindenkinek a kedvence. Most java játékon is találkozhatsz vele, ha letöltöd a mobilodra. És ha ott van mehet is a küzdelem, ugye tudod ki a barát és ki az ellenség?! Ha nem hidd el ez is kiderül! Hát gyerünk, vidd győzelemre a kis zöld manót Ő most benned bízik, reméljük nem reménytelenül SHREK RÁD VÁR!!!

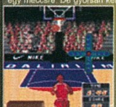
telefonok: ☑

*** megtalálod a lap alján

JATEKPC 10015

Kosárlabda

Ez a játék a 3 pontos kosárdobó verseny mobilos változata. 5 különböző szögből próbálkozhatsz 5-5 labdával. Próbáld ki magad, vagy hívd ki barátaidat egy meccsre. De gyorsan kell dobnod, mert a játék időre megy!



telefonok: ☑

Nokia3105 3125 3205 3585I 6010 6225 3587i 6015i 6012 3300 3510i/1.0 3595 5100/1.0 6100 6108 6200 6220 6610 6610I/1.0 6650 6800 6810 6820 7200 7210/1.0 7250 7250I 7600 8910i/1.0 3100 3108 3120 3200 6585 6651

JATEKPC 87

Hajótörés

Küldetésed, hogy megmentsd a süllyedő óceánjáróról vízbe ugró embereket. Mozgasd a mentőcsónakot a lepottyanó emberek alá és vidd ki őket az oldalsó hajókra. A cápák már felfedezték a helyszínt, ott köröznek a hajónál és könnyen elkaphatják, aki a vízbe esik. A mentőcsónakba nem sokan férnek, igyekezned kell a fordulókkal!

telefonok: ☑

Nokia3100 3200 3510i/1.0 5100/1.0 6100 6220 6610 6650 6800 6810 6820 7210/1.0 7250 6230 5140 6600 7610 NokiaN-Gage 7250I 7600 Morola-E398 -E550 -V300 -V525 -V600 SonyEricssonK700i SHARP- GX10 GX20

JATEKPC 10049

Predator

2000-ret írunk. A Predator végigsöpör a galaxison, emberek után kutatva, és a ragadozók úgy látják, hogy vége a kutatásnak. Te egy magas rangú Predator vagy. Elismert és félelmetes vagy "galaxis-szerte"- csak néhSány olyan Ragadozó van rajtad kívül, aki úgy tud harcolni, mint te. Ebből kifolyólag téged illet meg az, hogy elsőként vadássz az emberekre. KALANDRA FEL!

telefonok: ☑

Nokia s40, s60, Sharp GX10, 20, 30, Motorola v300, v525, v600, SonyEricsson k700

JATEKPC 10040

GARFIELD-Bubble

Garfield a Karib tengeren nyaral, ahol ennek a lusta cicának túl sok a szabadideje, hogy kedvére csibészkedhessen. Ideje nagy részét azzal tölti, hogy Mike a majom isteni spagettijét kajálja fel. Ettől persze Mike és barátai haragra gerjednek és itt kezdődik a játék. JÓ SZÓRAKOZÁST

telefonok: ☑

Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

JATEKPC 10000

Gangsterek söföre

Vezesd a versenyautódat egy festői tájon. A pályán maradáshoz navigációs segítséget kapsz. Látod, hogy merre találhatók a versenytársak. Az előzéshez minden ügyességedre szükség lesz. Kezeld profi módjára a kormányt és a gázpedált.

telefonok: ☑

NokiaN-GageQD/1.0 NokiaN-Gage/1.0 SymbianOS/6.1 Series60/1.2 Profile/MIDP-1.0 Configuration/CLDC-1. 3650 7650

JATEKPC 516

Célba pingvin

A modernkori olimpiák egyik legnagyobb eseménye a tízpróba, melyben a próbázók bizonyíthatják gyorsaságukat és kitartásukat. Nem mindenki képes azoknak a fizikai kívánalmaknak megfelelni, melyet a sportág követel. De nem kell megijedni, hiszen a Microforum Tízpróbán való részvételhez nincs szükség többórás edzésekre, kemény diétára vagy doppingra. A játék minden olyan élménnyel, izgalommal és versenyhelyzettel szolgál, mint amilyeneket egyébként csak valódi versenyeken tapasztalhatnál.

telefonok: ☑

Nokia 40, 60 széria, 7650, Siemens S55, SonyEriccson T610, P900

JATEKPC 10009

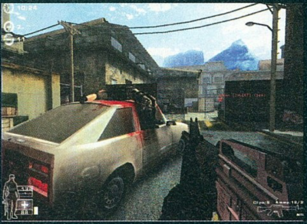
**cápamese támogatott készülékek:Motorola :V300,V500,V525,V600 Nokia Series:3510i,3530,3560,3585i, 3586i, 3590, 8910i,31xx,32xx,51xx,601x,61xx, 62xx,65xx,66xx,72xx,3300,6800, 6810 6820,3220, 5140, 6230, 6255, 6260, 6630, 7270,7600,3600, 3650,3620, 3660, 6620, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 7610, 7650, NGage, NGage-QD Panasonic X60, Sagem myV-65, myX-7, myV-75 Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX20.

Az év utolsó Killing Spree-jét a Strike Force, az UnWheel és a Battlefield 1918 tölti meg, no meg egy válogatás a Half-Life 2-höz készülő modokból. Az elkövetkezendő hónapokban vélhetően százszámra jelennek meg modok HL2 alá, aztán márciusban jön a Battlefield 2 – várhatóan ez is a barkácsolók nagy kedvence lesz; az mindenesetre biztos, hogy a Killing Spree rovat jövőre sem fog anyagokban szűkölködni...

Strike Force

Alap: UT 2004
Verzió: Full v2 Grand Final
Weboldal: www.strikeforce2004.com

Elérkeztünk az nVidia által szponzorált, egymillió dolláros Make Something Unreal versenyfutás



Egy terroristával kevesebb

ötödik, egyben utolsó szakaszához, és így sorra jönnek a különböző, már régről ismert modok Grand Final jelölésű verziói. Akik a fél szeműket rajta tartották az UT modfejlesztésen, tudják, hogy a legnagyobb nevű modok megjelenései mindig a fordulózárások utolsó perceihez voltak igazítva, s ezáltal mennyire érezhető volt, hogy a verseny hajtja előre a szekeret. Félő, hogy a motiváció megszűnésével, ha nem is egyik pillanatról a másikra, de kihal a mod-készítés az UT már egy ideje érezhetően ernyedő platformján. Ez persze nem akkora katasztrófa, hiszen egyrészt születtek maradandó alkotások, másrészt az UT 2006 megjelenésekor valószínűleg lesz ugyanilyen – vagy még grandiózusabb – rendezvénysorozat.

A Strike Force mindig is az Unreal Tournament CS-jének számított a sajtó és a játékosok szemében – valószínűleg az ebből fakadó nagy nyomás is hozzájárult, hogy sosem tudták felülmúlni a királyt. A játék a klasszikus terrorista-antiterrorista leszámolásra épít, azzal az extrával, hogy két karakterosztály – kommandós és mesterlövész – és három súlycsoport kombinációjából választhatunk karaktert. Igaz, ez hat, felszerelésében eltérő játszható kasztot jelent (a könnyű felszerelésűek gyorsabbak, a nehézfegyverzettel ellátottak lassabbak, ám náluk egy kisebb háború megvívásához szükséges mennyiségű felszerelés van), ám ez még mindig jóval kevesebb variáció, mint amit a CS szabad fegyvervásárlása jelent. További hiányosság, hogy tulajdonképpen minden helyszínen team deathmatch játékmóddal kell beérnünk. Nyilvánvalóan nem csak ennyit akartak, a küldetésalapú játékmód ígérete ott lapul a pályákhoz készült kis leírásokban, de ha mostanra nem készültek el vele, hát mikorra fognak? Talán több toleranciával viseltetnék, ha valami kis eredetiséget nyújtana a program, de az egész projekt meglehetősen fantáziátlan, és amit a legkevésbé hiszek, az az, hogy a modfejlesztés célja a Counter-Strike minél szebb másolása lett volna. Azt ugyanis meg kell hagyni, hogy a pályák szépek, a grafikusoknak kétségtelenül sok munkájába került, hogy ilyen körítésbe burkolják designer- és programozótársaik művét. A pályák nem túl életszerűek, különösképp taktikai lehetőségekkel sem kecsegtetnek, de az, hogy szépek, kellemessé teszi a játékot. A Grand Final verzió egyébként alig néhány újítással van felvértezve, ilyen a mesterlövészpuskák és a gránátok viselkedésének átírása, valamint a kés megjelenése. Aki szeretne egy gyors ritmusú, némely részleteiben realisztikusnak is nevezhető modot kipróbálni UT 2004 alatt, annak jó választás lehet a DVD-nken is megtalálható Strike Force; de mély játékmenetet nem szabad tőle várni.

Értékelés: 70%

UnWheel

Alap: UT 2004
Verzió: MSU Grand Final
Weboldal: unwheel.beyondunreal.com

Ha van olyan FPS platform, amelynél nem számítanak ritkaságnak az autós modok, az Unreal Tournament az. A tucatnyi versenyző közül az UnWheel számít a legelismertebbnek, köszönhetően rengeteg opciójának: a hagyományos „körbe-körbe", útkeresős, illetve szakaszos autóversenyzési lehetőségen túl van motorizált CTF és King of the Hill, zászlótartós mód (amíg a mi kocsinkon lobog, kapjuk a pontot), kunsztmutogatós-trükközős, illetve golfozós játékmód is. Hasonló vonzerőt jelenthet a több tucatnyi kocsi is, melyek közt a WRC-ktől, sportautóktól a buggykon át vezet az út az egészen szélsőséges járgányok (iskolabusz, dömper és egy rozsdás váz kerekekkel) felé. Igazából a felhozatal már a különböző agyafúrtan megtekert nevekkel – Shaguar X666, HumBug (Hummer), Cool Bus – is kiváló szórakozást nyújt.

Az elsődleges cél láthatóan a kötetlen szórakozás lehetőségének megteremtése, mindegyik kategóriát használhatjuk mindegyik versenytípusban, de talán nincsenek is köztük olyan menettulajdonságbeli eltérések, amik egyik vagy másik kizárását indokolnák. Kissé paradox, hogy a játék a versenyben a fizikai motor használatáért kapott első helyezést, miközben a fizikai motort szinte egyáltalán nem használja... Kocsink minden reakciója előre letárolt, s még csak nem is a lehető legprecízebben; sebességhez, dőlésszöghöz, tapadáshoz, centrifugális erőhöz meg hasonlókhoz láthatóan semmi köze egy-egy ugratásnak, borulásnak. Sajnos túl sok épkézláb szervert nem találni, a botok pedig meglehetősen lehangolóan viselkednek: bármi is legyen az aktuális feladat, az egész mezőny egyetlen célját abban látja, hogy nekimenjen a mi kocsinknak, amely – mivel törésmodell gyakorlatilag nem létezik, a motor egy idő után füstölni, majd lángolni kezd, ám az enyhe lassulást leszámítva minden további következmény nélkül – nem

Megy a zászló vándorútra...

végzetes, mégis megnehezíti a játék élvezetét. Sőt, néha még ebbe is belefáradnak, és egyszerűen leállnak. A felfedezésre váró pályák száma igen magas, ráadásul az itt is jelen levő fércmunkákon túl sok közülük kivételesen jó ötleteket is felvonultat – olyannyira, hogy minden modbarkács példát vehetne az itten kínálatról. A legújabb verzió négy új járművet és a turbózás lehetőségét vezeti be, de a HUD-ot is teljesen átalakították, átrajzolták, új grafikai és audio effekteket helyeztek el a programban (például a turbózás látványosan elmossa a képet), valamint most már lehet egérrel is irányítani a játékot.

Az UnWheel remek, újításokkal és egyedi játékelemekkel teli mod, amelynek talán egyetlen hibája, hogy túl sokat akar nyújtani, ezért igazán semmi sincs benne a lehetséges maximumig kidolgozva. Így aztán nosztalgiázva emlegethetjük fel, milyen is volt az Invictus 1nsane-jében menekülni a zászlóval, vagy a labdát a lyukba lökdösni a Rollcageben. Az UnWheelt is megtaláljátok DVD-mellékletünkön.

Értékelés: 85%

Battlefield 1918

Alap: Battlefield 1942
Verzió: 1.5
Weboldal: www.battlefield1918.de

Tekintve, hogy az utóbbi évtizedben pár kósza repülőszimulátort és stratégiát leszámítva nem jelent meg első világháborús játék, már a cím hatalmas vonzerőt jelenthet e korszak rajongóinak – így én is azonnal a mod után vetettem magam, mihelyst megláttam. Ez az egyetlen próbálkozás, mely akciójáték keretein belül készül feldolgozni a témát, de sajnos már több éve lankasztóan lassan haladnak vele a német fejlesztők. Jelenlegi állapota, a nemrég megjelent 1.5-ös, kisebb újításokat tartalmazó verzió viszont mindenképp megér egy gyors áttekintést.

A fejlesztők végleges célként hat nemzet történelmileg és hadtörténetileg korrekt szerepeltetését tűzték ki Európára fókuszálva, ami így nagy valószínűséggel német, osztrák, és magyar részvételt (ha minket egybeszámolnak, lehet spekulálni) jelent a központi hatalmak, és angol, francia, illetve olasz megjelenést az antant részéről (ezzel együtt természetesen a nyugati frontot). A tervekből egyelőre a francia-német csaták egy része került feldolgozásra. Az ehhez kapcsolódó feladatok, a csataterek és hadi eszközök hiteles modellezése nem mondható

Kéretik nem röhögni a tank láttán

tökéletesnek. Újszerűségénél fogva ugyan óriási élmény repülőbe szállva kis túlzással a Wright fivérekről készített felvételek megelevenedését látni, vagy beszállni az első, ijesztő arányokkal rendelkező tankok (pontosabban tankszerű gépezetek) egyikébe, de vezetés során valahogy nem érezni a különbséget a régi és a modern között, és a palettára is ráférne még némi bővítés. A csataterek, bár akadnak jellegzetes részleteik, összességében – részben a Battlefield sajnos máris avitt látványvilága miatt – sokszor elnagyoltnak hatnak, ráadásul közel nincs még belőlük elég. Az olyan apróságok viszont, mint a főmenü alatt szóló sercegő, jól ismert német muzsika, a francia és német karakterjegyek szándékos, de szükséges eltúlzásával festett képek, bizakodóvá tesznek a folytatással kapcsolatban, és meghozzák a kedvet ahhoz, hogy jól szórakozzunk azzal, ami most rendelkezésünkre áll. Az 1.5-ös verzió – melyet megtalálsz DVD-mellékletünkön is! – egy új pályát, az ehhez szükséges gázmaszkot (ez kitakarja a látómező egy részét, ám megóvja életünket), valamint rengeteg játékegyensúlybeli változtatást tartalmaz.

Értékelés: 80%

Lucas 2

Killing Spree Hírek :

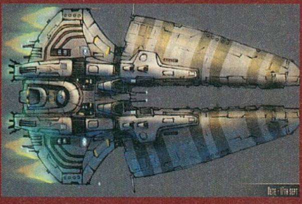
A Half-Life 2 és a Source motorhoz készült SDK megjelenése új lendületet adott az amúgy is régóta erre készülő mod-közösségnek. A már bejelentett több száz készülő mod és TC készítői mind abban reménykednek, hogy az ő alkotásuk lesz a következő Counter-Strike. Most az ígéretesebb modok csemegézünk, várhatóan ezek némelyikét pár hónap múlva már tesztelhetjük is.

Apróságok már a megjelenést követő első héten közkézen forogtak, ilyen a **BulletTime** mod, mely, nem nehéz kitalálni, „mátrixosítja", illetve „Max Payne-esíti" a játékot egyetlen konfig fájl segítségével. Az **Eraser** 0.3-as verziója a pergősebb, látványosabb akciófilmszerű akció irányába igyekszik kitolni a HL2 rendszerét. Ezt – az idő lassításának lehetőségén túl – új fegyverhangokkal, megemelt töltménykapacitással, megnövelt erejű gravity gunnal és a buggy feltuningolásával igyekszik elérni.
Web: halflife2.filefront.com

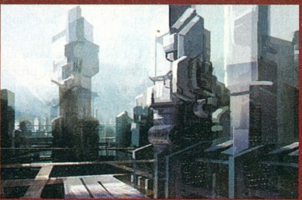
Két héttel a megjelenést követően, november 30-án adta ki a Valve a 32 MB-os **Deathmatch** modot, melyet a Steam külön opciójaként érhetünk el. Ugyan mindössze két nem túl jó pálya van hozzá, de rögtön indult is egy 5000 dolláros fődíjú pályázat új térképek gyártására, így várhatóan nem lesz hiány jobbnál jobb helyszínekben. Annál pedig nincs nagyobb öröm, amikor valakit egy porcelánbudival terítünk le...!
Web: www.steampowered.com

Ijesztően valószerűre festett jövőképet választ helyszínül az **Elysium 2028**, single és multiplayerre egyenlő arányban koncentráló mod. A világ a virtuális térbe helyeződik, ahogy az emberek az Elizium névre keresztelt új, mind az öt érzéket lefoglaló internetre helyezik mind hivatalos teendőiket, mind szórakozásukat, a körülöttük folyamatosan rohadó valós térhez teljes érdektelenséggel viszonyulva. Szóló téren a cél a kereskedelmi játékoknál rövidebb, de mélyebb, történetközpontú, új ötletekben dúskáló játék megalkotása. A küldetésalapú többjátékos mód három felet vonultat fel egymás ellen, változatos stílusú, hol járművekre építő, szinte autóverseny-szerű, hol taktikázásra, a másik kijátszására építő pályák után hirdetve ki a győztest.
Web: www.elysium2028.com

Nem kis önbizalomról tanúskodik az **Eternal Silence 2** koncepciója, mely űrcsatákat kíván építeni a Source motorra, vadászokkal, cirkálókkal és anyahajókkal; ráadásul úgy, hogy sosem közvetlenül magát a hajót, csak a legénység egy tagját alakítjuk, a fedélzeten ide-oda rohangálva végezve a feladatunkat (ha megcsáklyáztuk az ellenséges hajót, annak a fedélzeten küzdünk tovább, ilyenkor már FPS-nézetben).
Web: www.eternal-silence.net



Még merészebb vállalkozás az **Entropy**, fejlesztői nem is modként hanem Source motorral hajtott játékként kezelik. A cyberpunk jövőben járunk, s célunk nem apró csaták győzelmeinek kivívása, hanem bandánk uralmi pozícióba helyezése egy komplett város felett. Ezt tehetjük harccal, de a kereskedelem, a bérgyilkosság, a sofőrködés is kifizetődőek. Minden eredményünket, aktuális pozíciónkat és karakterünk RPG-szerűen fejlődő tulajdonságait a központi szerver tárolja a közös világban, az igazi MMO játékok módjára.
Web: www.entropymod.com



Nolan Bushnell
Az életművész

Régi adósságunkat törlesztjük ebben a hónapban. Bár sorozatunk immár közel három éves, csak most sikerült alkalmat kerítenünk annak az embernek a bemutatására, akit a szakmában mindenki csak úgy ismer: a videojáték-ipar atyja...

Nolan Bushnell 1943-ban született Clearfildben, egy Utah állambeli kisváros mormon közösségében. Bár sohasem volt igazán hithű, és elég fiatalon hátat fordított vallásának, a tény, hogy ma nyolc gyermek apja, azt mutatja, hogy valamit azért mégiscsak megtartott a mormon szokásokból... Korán a maga lábára kellett állnia: miután 15 éves korában elveszítette a szüleit, Nolan elvégezte a középiskolát, és Salt Lake Citybe költözött, ahol beiratkozott a University of Utah-ra, ami a hatvanas évek elején a legmodernebb technológiával felszerelt amerikai egyetemek közé tartozott. Az egyetemen filozófiát és mérnöki tudományokat tanult. Itt került először kapcsolatba a játékokkal: a százezer dolláros óriás-számítógépekkel teli labor állandó vendége, és a Space War című primitív játék rajongója lett. Miután egy pókerjátszmán az utolsó fillérig elveszítette az örökségét, munka után kellett néznie: egy játékteremben vállalt állást, ahol kitanulta a flipperek és egyéb elektromechanikus gépek működését. Az egyetemet végül hét év alatt végezte el, s ezalatt tökéletesen megtanulta az akkori programozási nyelveket: még egyszerű játékokat is írt a szobányi számítógép-monstrumokra. Az egyetem után az Ampex nevű cégnél helyezkedett el kutatómérnökként, ahol nagysebességű digitális adatrögzítési technológiákon dolgozott – emellett pedig a cég technikai hátterét kihasználva megkísérelte összehozni játéktermi tapasztalatait a Space Warral, és megalkotni a program pénzbedobós játékautomata-verzióját.

18 hónapba telt Nolan számára, hogy összefabrikálja a maga Space War-klónját, a Computer Space-t. A játékban aszteroidákra kellett lövöldözni egy űrhajóval 2D-ben – mindezt valós fizikai modellezés mellett. A játékgép olcsó, általános célú mikroprocesszorokkal és chipekkel dolgozott, képernyő gyanánt egy kiszuperált fekete-fehér tévé képcsöve szolgált, a bedobált negyeddollárosok gyűjtésére pedig egy üres festékesdoboz. A pár száz dollárnyi, az Ampextől „kölcsönzött" alkatrészből összeállt hardveren végül jobban futott, és többet tudott a játék, mint a 120 000 dolláros PDP óriásszámítógépen! Nolan több hónapnyi keresgélés után akadt rá a Nutting Associates nevű cégre, akik hajlandók voltak a prototípusával foglalkozni – sőt le is gyártottak belőle 1500 darabot. Az 1971 elején bemutatkozó játék nem lett túl nagy siker, elsősorban bonyolult kezelése, és merész újításai miatt: a játékosoknak egyszerűen nem volt türelmük beletanulni az új típusú játékba. A Nuttingnak az 1500 darabos készlet nagy része a nyakán maradt... Nolan a céget hibáztatta a balsikerért, és úgy döntött, az lesz a legjobb, ha maga veszi kézbe a kiadást és marketinget. 1972-ben saját céget alapított Atari néven (eredetileg a Syzygy nevet akarta adni, de az már foglalt volt...)

> **i** **„Egy intelligens ember bármilyen mesterséget, bármilyen tudományt képes mesteri szinten elsajátítani három év alatt; ez alatt azt értem, hogy az adott területen fellelhető tudás és tapasztalat 90%-át a magáévá teszi. A maradék 10% megszerzéséhez egy élet is kevés... Ezért úgy gondolom, a siker titka az, hogy az ember az élet minél több területén próbálja megszerezni és megtartani a 90%-os tudást, de ennél tovább már nem merészkedik – az már nem gazdaságos."**

Az aranykor

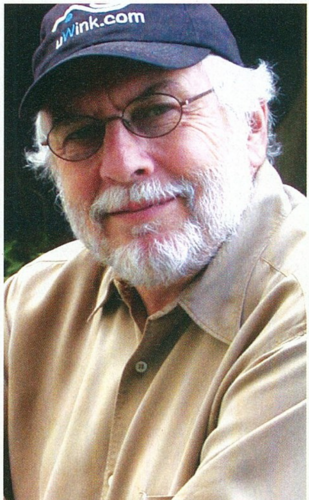
Az Atarinál Nolan – miután felvett egy titkárnőt és egy programozó-mérnököt – azonnal a Computer Space többjátékos verzióján kezdett el dolgozni. Hogy a kisegítőnek felvett mérnök, Al Alcorn ne zavarja, gyorsan kitalált számára egy bemelegítő feladatot: készítsen egy egyszerű teniszjátékot. Al alaposan túlteljesítette a feladatot és néhány újítás bevezetésével (gyorsuló labda, az ütőkkel való „csavarás") az évtized legélvezetesebb játékát hozta létre: a Pongot (nálunk TV-tenisz néven vált ismertté). A prototípust '72 szeptemberében állították próbaüzembe az Andy Capp's nevű kocsmában. Két hét múlva át kellett építeni a gépet, mert túl hamar tele lett a pénztároló rekesze... az emberek gyakorlatilag nyitástól zárásig Pongoztak! A hír futótűzszerűen terjedt, és hirtelen Amerika minden játékterem- söröző- és plázatulajdonosa Pong-játékgépeket akart magának. Nolan két alkalmazottjával nem volt felkészülve a sorozatgyártásra, de nem is akarta Nutting-félék kezébe adni azt. Kibérelt hát egy 350 m²-es hodályt egy egykori gyárcsarnokban, elment a helyi munkanélküli hivatalba, és 1,75 dolláros órabérért felvette a város összes munkanélkülijét Pong-gépeket összeszerelni... A munka elég lassan haladt, annak ellenére, hogy 16 órás váltott műszakokban éjjel-

nappal dolgoztak az emberek, és Nolan pár hét múlva kibérelte a teljes üzemcsarnokot. Egy Pong-automata előállítása 300 dollárba került, és az Atari 1200-ért adta tovább őket – a vevők pedig egymást tapostták a gépekért, mivel azok négyszer-ötször annyi bevételt generáltak, mint a többi játékautomata! Akkoriban egy hagyományos játékgép nagyjából fél év alatt hozta be az árát az üzemeltető számára. A Pong-gépek drágábbak voltak ugyan a többinél, de egy-másfél hónap múlva már tiszta nyereséget produkáltak... Volt azonban némi probléma a dolgozókkal. Mivel nem éppen a munka hőseiről volt szó, a munkások ott loptak, ahol csak tudtak, és az Atari a drogfogyasztás helyi fellegvára lett. Ahogy az egyik dolgozó nyilatkozta később: „...elég volt belépned az ajtón, és párat beleszippantanod a levegőbe; olyan sűrű volt a marihuánafüst, hogy azonnal beálltál tőle...". Az üzlet azonban pörgött, a pénz dőlt: '73-ban 2500 gépet helyeztek üzembe, '74-ben pedig újabb 8000-et. A konkurens játékautomata-gyártók sem voltak restek, és hamarosan kitört a játékvilág első klónháborúja: Pong-imitációk lepték el Amerika játéktermeit.

Nolan egy lépéssel a vetélytársak előtt járt, és máris a következő nagy durranást tervezte. Az Atari '74-től kezdve kéthavonta adott ki egy-egy új gépet, hogy a „sakálok", ahogy Nolan nevezte a klónozókat, ne tudják követni őket. Siker sikert követett: elkészült a Trak10, az első autóverseny-játék, majd a Gothcha!, az első labirintus-játék, a Pac-Man elődje. Nolan nagykanállal ette az életet: az Atari igazgatótanács-gyűléseit általában a saját házában, a pezsgőfürdőben tartotta, alkohol, drogok, és sztriptíztáncosnők társaságában... Az Atari szekere egyre jobban futott, és '75-ben sikerült egy új játékkal még a Pongot is felülmúlni: ez volt a Breakout, vagyis a „falbontó". A játék a Pong alapjaira épült, de egy falnak kellett a labdát ütögetni, és a téglákat egyesével kiütni belőle – ha mind eltűnt, jöhetett a következő pálya. A játékot két ifjú titán tervezte az Atari számára: Steve Jobs és Steve Wozniak, akik később az Apple alapítóiként váltak világhírűvé. Nolan azonban nem ült a babérjain, és remek érzékkel látta meg, merre kell továbbfejlődni: az otthoni, tévére köthető játékgépek irányába!

Ezt a területet akkoriban (azaz '75-ben) Raph Baer Magnavox Odyssey nevű gépe uralta, akivel Nolannek egyébként is volt pár peres ügye holmi Pong-copyrightokkal – így égett a vágytól, hogy hazai pályán győzze le vetélytársát, aki akkoriban kb. 100 000 eladott Magnavox géppel büszkélkedhetett Amerikában. Az Atari a legerősebb fegyverét vetette be, és a Pongot készítette el otthoni játékgép formájában. Nolan ügyes húzással kizárólagos terjesztői szerződést kötött a Sears áruházlánccal a Home Pong árusítására, a Sears pedig a közelgő karácsonyi szezonra 150 000 gépet rendelt meg az Ataritól. Az Atari éves tiszta nyeresége ekkor 3 millió dollár körül járt, a megrendelés teljesítéséhez viszont ennek legalább az ötszörösére lett volna szükség. Nolan a Szilikon-völgy varázslójának becézett Dov Valentine-hoz fordult segítségért, aki tízmillió dollárt fektetett be a cégbe (ha esetleg ismerős lenne Don neve, az nem véletlen: az ő pénzéből indult el többek között az Electronic Arts, az Apple és a Cisco Systems is világhódító útjára). A Home Pong kiütötte a piacról a Magnavoxot, de alig egy év múltán ide is megérkeztek a sakálok a maguk otthoni videojátékaival: a Telestarral, a Colecovisionnel és a Fairchilddal. Nolan ismét tudta, mi a következő lépés; ugyanaz, amit az Ataritól lelépett Jobs-Wozniak páros is javában épített éppen – az általános célú játékgép, amiben cserélhetők a játékok, sőt akár maga a játékos is írhat új játékokat rajta! Más néven a személyi számítógép...

Az Atari Video Computer System (VCS, vagy más néven Atari 2600) megépítéséhez Nolan egy fiatal chiptervező lángelmét, Jay Minert szerződtetett (ő később az Amiga megtervezésével vált élő legendává). Míg a munka folyt, '76-ban Amerika nagyvárosaiban újra engedélyezték az akkor már évtizedek óta betiltott flippereket, s ez eléggé keresztbe tett a játéktermi gépek forgalmának. A Home Pong is túl volt már a zeniten, így Nolan egyszer csak azon vette magát észre, hogy a 2600-ason áll vagy bukik a cég további sorsa. Mivel az Atari a penge élén táncolt, de kívülről szupersikeres vállalatnak látszott, Nolan úgy gondolta, ideje biztonságra utazni, és eladni a céget. A médiaóriás Warner 28 milliót fizetett Nolannak és Donnak a cégért a többségi tulajdonért. A 2600 valósággal lehengerelte a világot, a földkerekség legnépszerűbb otthoni játékgépe lett, és '77-ben a teljes Warner-birodalom bevételeinek egyharmadát adta. Nem csoda, ugyanis remek kis masina volt, egy sor zseniális újítással: a 2600-zal mutatkozott be a világnak a joystick (az ötletet német mérnöktől kölcsönözték, akik a II. világháborúban joystick-szerű szerkezettel próbálták rakétákat irányítani), a játékokat tartalmazó, cserélhető cartridge, illetve a máig élő „a hardvert olcsón, akár veszteséggel adom, a szoftveren van a nyereség" elv.



Nolan Bushnell ma, 61 évesen

'78-ban, a 2600 világsikere után a Warner vezetőinek első dolga volt eltávolítani a Nolant a cégvezetésből, mondván, hősünk életvitele és „okosan kell dolgozni, nem sokat és keményen" filozófiája káros a cégre. Ebben volt is némi igazság, Nolan ugyanis kezdett egyre figyelmetlenebb lenni: az Atari japán terjeszkedését például azzal baltázta el, hogy egy parti után másnaposan egyszerűen nem volt kedve tárgyalni a Namco képviselőivel, a Grantrak 10 nevű játékautomata terjesztési szerződésén pedig véletlenül elírta az árat, így a cég ezer dolláros nyereség helyett száz dollár veszteséget könyvelhetett el minden eladott darab után...

Pizza és visszatérés

Nolan (és az őt követő kulcsemberek) nélkül az Atari sorsa megpecsételődött. Hardveres fronton a további próbálkozások (Atari 5200, 7800, ST, Jaguar, Lynx) nem tudták megismételni a 2600 sikerét, míg játék-téren a sikereket (Asteroids, Centipede, Missile Command) óriási bukások (Pac-Man, E.T.) ellensúlyozták. Végül '84-ben az egész céget felvásárolta a Commodore, majd a Hasbróhoz, végül az Infogrameshez került, és 2003-ban a francia cég fel is vette a patinásan hangzó Atari nevet. De vissza hősünkhöz: Nolan nem keseredett el a kirúgása miatt. Mivel a kilépésekor vállalta, hogy hat évig nem dolgozik a videojáték-iparban (cserébe az Atari nyereségének 1%-át kapta meg, ami évi kétmilliárd dolláros forgalom mellett elég jól hozott a konyhára), más elfoglaltság után nézett. Cuck. E. Cheese néven pizzérialáncot alapított (a pizzéria-játékterem hibridekből 277-et nyitott meg Amerika-szerte, mielőtt az egészet eladta volna a ShowBiz Pizza láncnak), felcsapott yachtversenyzőnek (egy alkalommal Pong nevű hajójával meg is nyerte a San Francisco és Hawaii közti kilenc napos Transpac maratont), és belekóstolt a politikába is (az idősebb Bush kampányát támogatta pénzzel, befolyással, és kölcsön-magánrepülőgépekkel). Catalyst néven befektetői céget alapított: vett egy irodaházat, ahol reményteljes informatikai vállalkozásoknak biztosított helyet és tőkét az induláshoz – némi részesedésért a cégben. Mindeközben Nolan végig a nagy visszatérést tervezgette, ami a hat év leteltével, 1984. szeptember 30-án jött el. Nolan hatalmas partin jelentette be új játékcége, a Sente megalakulását, ami cserélhető cartridge-os játéktermi automatákkal kívánta meghódítani a világot. Az időzítés azonban nagyon rossz volt: az otthoni hobbiszámítógépek aranykorában, a Commodore hegemóniájának kezdeti éveiben, a Nintendo és a Sega tengerentúli hódításának idején senkit nem érdekeltek a játéktermi automaták, a Sente rövid úton csődbe is ment. Nolan hosszú évekre eltűnt a világ elől, és Catalyst-cégei pátyolgatásával foglalkozott, mígnem '99-ben uWink nevű cégével tért vissza a (tág értelemben vett) játékiparba: érintőképernyős játékautomatái meglepő népszerűségnek örvendenek.

A videojáték-ipar atyja ma 61 éves, de nyugdíjas kora ellenére hiba lenne leírni. Nolan, az életművész mindig képes meglepetéseket okozni; nem menne csodaszámba, ha még hallanánk róla...

Hancu

Szellemi tulajdon, Intellectual Property, vagy röviden IP – egy fogalom, ami az egész szórakoztatóipart mozgatja. Ismert nevek, márkák, történetek, személyek, amelyek beépültek a köztudatba, amiket nem kell senkinek bemutatni; és ami éppen ezért kincset ér, mivel a rájuk épülő termékeket nem kell különösebben reklámozni, hiszen mindenki azonnal tudja, miről is van szó. A játékipar helyzete ebből a szempontból is speciális: itt az IP-t a fejlesztő által kitalált, és elkészített játék tartalma, a címe, a világa, a karakterek stb. jelentik – s ezeknek a jogai valahogy mindig a kiadó kezébe kerülnek. E havi Gondolatébresztőnkben azt boncolgatjuk, hogy ez miért történik így, miért rossz, mik a következményei, és mit lehet tenni ellene. Mielőtt még belevágnánk, szeretnénk köszönetet mondani Mr. William Lathamnek, aki engedélyezte a Develop magazinban megjelent, hasonló témájú cikke felhasználását.

Napjainkra elért oda a játékipar, hogy szinte minden létező szellemi tulajdonra fejlesztettek már valamilyen játékot. Pókembertől kezdve Tom Clancy regényeiig láttunk már licencelt játékokat, ezzel együtt gyakorlatilag elfogyasztottuk a felhasználható szellemi tulajdonjogokat. Márpedig egy eredeti ötlet vagyonokat ér, és a piacon dollármilliókért cserél gazdát. Elég, ha csak olyan nevekre gondolunk, mint a Splinter Cell, a Max Payne, a Halo, vagy az egykoron szebb napokat látott Tomb Raider.

A kiadók ekkor fordulnak a még független, netalán éppen frissen alakult fejlesztőcsapatok felé. Az éppen egy eredeti ötletre alapuló játékkal házaló fejlesztő kiszolgáltatott helyzetben van. Manapság alapkövetelmény a meggyőző demó, amely rövid idő alatt teljes keresztmetszetet mutat az egész játékról: annak stílusáról, a kifejlesztett technológiáról, egyszóval mindenről, ami számít, és ami piacképessé teszi a terméket. Azonban egy ilyen demó elkészítése idő-, és nem utolsósorban pénzigényes művelet. Vagyis feltételezhetjük, hogy az egyszeri fejlesztő jócskán megcsappant pénztárcával érkezik a tárgyalási fázishoz, vagy esetleg már rég kölcsönökből fizeti az embereket, az irodabérletet és egyéb költségeket.

Az idő megy, egy szerződés tető alá hozása pedig hónapokban mérhető folyamat. A kiadónak általában nem sürgős, elvégre neki egy fillérjébe sem kerül az egész, míg a másik oldalon a demót készítő cég vezetőinek főhet a feje. A rendszeres kiadások megmaradnak, bevétel nincsen, a tárgyalás lassan halad, a kiadó emberei pedig mindent akarnak, például a játék teljes körű jogait. Hiába kopogtat be új potenciális kiadó újabb ajánlattal, a pénz fogytán, és senki sem vágyik arra, hogy elölről kezdje az egész procedúrát. Tehát a fejlesztőnk inkább aláír bármit, csak végre pontot tehessen az ügy végére – így az aláírt szerződésben valószínűleg benne foglaltatik, hogy az összes szellemi tulajdon joga a kiadóhoz vándorol.

Miután a fejlesztők csaptak egy görbe estét a szerződéskötés megünnepléseként, a csapat vezetői közelebbről is szemügyre veszik az általuk aláírtakat. Mit látnak? Gyilkos időbeosztás, és egy apró betűs záradék, mely szerint a kiadónak totális befolyása van a fejlesztés menetére. Ezzel együtt jön a szokásos kiadói joker-igény: havi buildet akarnak (a fejlesztés aktuális állapotát bemutató, működő demó), amelynek készítése elvonja az erőforrásokat a fejlesztés fontosabb részeitől. Ha ez nem lenne elég, biztosan sikerül kifogni olyan producert, aki előbb, vagy utóbb a saját ötleteit szeretné viszontlátni a játékban, melyek kiforratlanok, kivitelezhetetlenek, vagy totálisan ellenkeznek a fejlesztőcsapat designereinek elképzelésével (rossz esetben mind a három). Mindeközben a kiadó marketingesei folyamatosan kiadható anyagokat követelnek (screenshotok, videók, háttérképek stb.). Innentől fogva a fejlesztő és a kiadó érdekei ellentétesek. Előbbi megpróbálja befejezni a játékot, viszont a már említett zavaró körülmények folytán szinte elkerülhetetlen a botlás a fejlesztés valamelyik fázisában. Utóbbinál pedig egyre inkább potenciális veszélyforrásként tekintenek a fejlesztőcsapatra, hiszen nem állíthatnak embert minden egyes alkalmazott mögé, a producernek pedig valószínűleg más játékokkal is foglalkoznia kell. A feszültség egyre nő, és a kiélezett helyzetben óhatatlanul bekövetkeznek az akadozások a fejlesztésben, s ez kétségessé teszi a játék tervezett kiadási dátumának tartását.

Amint megtörténnek az első botlások, a rögzített ütemtervtől történő eltérések a fejlesztésben, a kiadó megpróbálja kivenni a játékot (annak jogaival együtt) a fejlesztő kezéből. A program aztán rendszerint a kiadó valamelyik belső stúdiójánál köt ki, mely méreténél fogva ipari mennyiségben fogyasztja a játékötleteket. Csak példaképpen, az EA Canada (itt készül a Madden kivételével az összes EA Sports játék, a Need for Speed sorozat, és egy rakás konzolos játék) megközelítőleg 900 főnyi alkalmazottal rendelkezik, míg a Ubisoft Montreal (nekik olyan klasszikusokat köszönhetünk, mint a Prince of Persiák, a Rainbow Six sorozat, vagy a Splinter Cell játékok) megközelítőleg 650 embert foglalkoztat. Bár párhuzamosan futnak a fejlesztések, így is irdatlanul sok fejlesztő dolgozik egy játékon, vagyis egy ilyen stúdió évente akár egy tucatnyi játékot is elkészít, rövid fejlesztési ciklusokkal dolgozva (lásd például a Prince of Persia Warrior Withint, amely mindössze egy év alatt készült el).

> **i** „A szórakoztatóiparban ma a szellemi tulajdon joga határozza meg, ki lesz sikeres, és kit tüntetnek el a süllyesztőben az első adandó alkalommal...”

Sajnos fiktív fejlesztőnk itt már gyakorlatilag vert helyzetben van. A kiadóval kötött szerződésben foglalt kötelezettségeit nem tudta teljesíteni, adósságok alatt nyög, vagy legalábbis nyugtalanító az anyagi helyzete. Ilyenkor, utolsó mentsvárként még befektetőt sem tud szerezni, mivel a szellemi tulajdonjogot átruházták a kiadóra, vagyis nem rendelkeznek piacképes, mérhető értékkel.

Természetesen ez a forgatókönyv végletes szituációt mutat be, ahol mindig a legrosszabb forgatókönyv szerint alakulnak a dolgok, azonban tény, hogy a jelenlegi kiadó-fejlesztő üzleti modell már nem működik, legalábbis nem kölcsönösen és egészségesen. A kiadók egyre kevésbé hajlandók befektetni kreatív, újító szellemű játékokba, illetve ilyeneket még házon belül sem akaródzik fejleszteni nekik. Mivel a játékkészítésre alkalmas szellemi tulajdonjogok szinte mind elkeltek, vagy felhasználásra kerültek, gyakorlatilag az egyetlen ép-

A Max Payne jogok 10 milliót érnek

■ Az új Larry alaposan elértékteleníti az egykor jól csengő nevet...

kézláb forrást a külsős fejlesztők jelentik – illetve a hollywoodi filmbirodalmak, akik futószalagon szállítják az újabb és újabb témákat. A filmstúdiók azonban egyre inkább megpróbálják saját maguk kiaknázni a tulajdonukban lévő jogokat, a Warner Brothers például nemrég állította fel saját, játékfejlesztéssel foglalkozó stúdióját, melynek azt adták meg célul, hogy fejlesszen a cég tulajdonában álló filmekre alapuló játékokat. A többi hollywoodi cápa pedig már rég eladta a portfóliójában szereplő jogokat jó pénzért valamelyik óriás-játékkiadónak...

Valószínűnek tűnik, hogy ebben az áldatlan helyzetben hosszabb távon csak az a játékfejlesztő csapat maradhat független és sikeres, amelyik magánál tartja játékának tulajdonjogait. Ezeket jól ismerjük, ilyen például a Valve (Half-Life), a Blizzard (Warcraft, Starcraft, Diablo), a Bethesda (Morrowind), a Lionhead Studios (Fable, Black & White, The Movies), vagy a Digital Illusions (Battlefield). Ezen kívül arra is láthatunk számos példát, amikor a fejlesztőcsapat nem marad független, hanem eladja a cégét egy nagy kiadónak. Azonban a tulajdonában lévő IP-kkel felvértezve ilyekor a fejlesztő képes lehet olyan kedvező feltételeket kiharcolni magának a tárgyalások során, ami biztosítja viszonylagos függetlenségét és a kellemes anyagi körülményeket, miközben egy nagy kiadó pénze és marketing-gépezete áll mögötte. Elég, ha csak a Bungie Studiosra gondolunk, mely a Halóval lett igazán nagy sztár a játékiparban, és hatalmas pénzért került a Microsoft tulajdonába; vagy a Westwoodra, amelynek felvásárlásakor az Electronic Arts jórészt a Command & Conquer jogaiért fizette ki a 120 millió dolláros vételárat. Talán a legjobb példa a 3D Realmsé, akik „jótékonyan átvették" a Remedytől a Max Payne jogait, amikor segítettek a finn fejlesztőknek befejezni a játékot, és kiadót találni, majd több mint 10 millió dollárért adták el ezeket a jogokat a Take 2-nak!

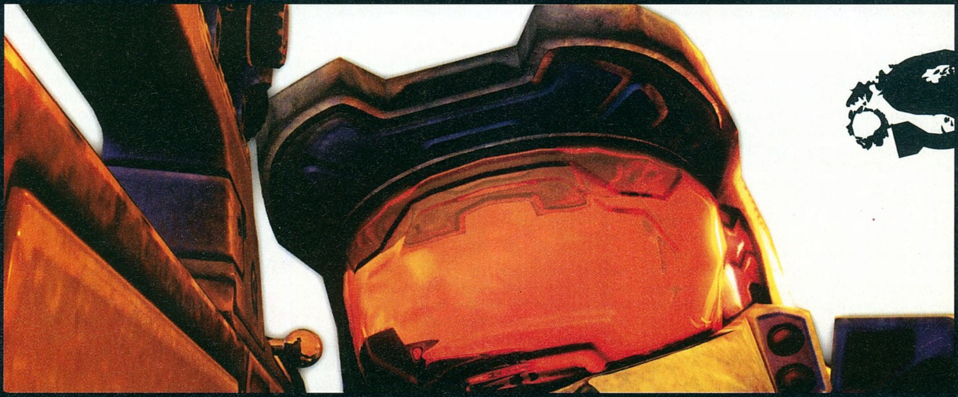
Ezzel együtt illik szemrevételezni az érem másik oldalát is: a kiadókra nehezedő nyomást. Ezek a cégek többnyire jelen vannak a tőzsdén, ahol folyamatosan meg kell felelniük a piac, a részvényesek és a saját maguk által támasztott elvárásoknak. Nem vállalhatnak túl sok kockázatot, mert oda a negyedéves tervezett nyereség, az árfolyam, s azzal a részvényesek bizalma. Bár láttunk szép példákat arra, hogyan kell egy meglévő szellemi tulajdont megfelelően kezelni a kiadó, és annak belsős stúdiója által (a Ubisoft Montreal és a Prince of Persia, vagy az EA Canada és a Need for Speed Underground esete), sajnos a trend többnyire még mindig az, hogy a kiadók saját kútfőből képtelenek innovatív és eredeti játékokkal, megoldásokkal előrukkolni.

Ennélfogva a független fejlesztők kezében van a kulcs az eredeti, ötletes játékokhoz. Ezek a cégek nincsenek a tőzsdén, nem kell megfelelniük különböző elvárásoknak. A maguk urai, mind anyagilag, mind egyéb szempontból, és megengedhetik maguknak, hogy az általuk megszabott irányba vigyék a fejlesztést. A lényeg az IP fejlesztői tulajdonban maradása, ami cseppet sem látszik egyszerű feladatnak. A játékok egyre nagyobbak, összetettebbek, munkaigényesebbek, ezzel együtt többe is kerül a fejlesztésük. Napjainkban egy AAA kategóriás játék elkészítése a kiadásra kész állapotig megközelítőleg 5 millió dollárba kerül (az amerikai fizetésekkel és körülményekkel számolva).

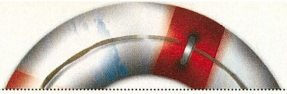
Korábban bevett szokás volt, hogy a kiadók finanszíroztak fejlesztéseket az alapoktól kezdve (a szerződést pusztán egy játékötlet, pár tucat oldalas játékdesign-dokumentum, vagy egy technológiát bemutató demó alapján kötötték meg), de mára ez a gyakorlat eltűnt. Az alapoktól finanszírozás csak az ipar nagyon jól ismert veteránjainak adatik meg, vagy abban az esetben, ha a fejlesztő nagyon meggyőző koncepcióval áll elő. Utóbbi esetben viszont a kiadó valósággal magához láncolja mind a fejlesztőt, mind az általuk fejlesztett játékot. Ennek iskolapéldája a Digital Illusions és az Electronic Arts között létrejött megállapodás, melynek során a Battlefield svéd készítői 15 évre szóló terjesztői megállapodást írtak alá a kiadóval, és a bevett gyakorlat alapján a Battlefield játékok jogai is a kiadóóriáshoz kerültek.

Feltételezve, hogy a szellemi tulajdonokat meg akarjuk tartani, az egyetlen járható útnak az látszik, ha a fejlesztő saját maga pénzeli az első játékának elkészítését. Azonban a költségek még egy egyszerű játék fejlesztésekor is túlmutatnak az egymillió dolláros lélektani határon (lásd előző számunkban a kalandjáték-király Ron Gilbert fejtegetését ugyanezeken a hasábokon), aminek az összegyűjtése átlagfejlesztők számára majdhogynem reménytelen feladatnak tűnik...

Barny

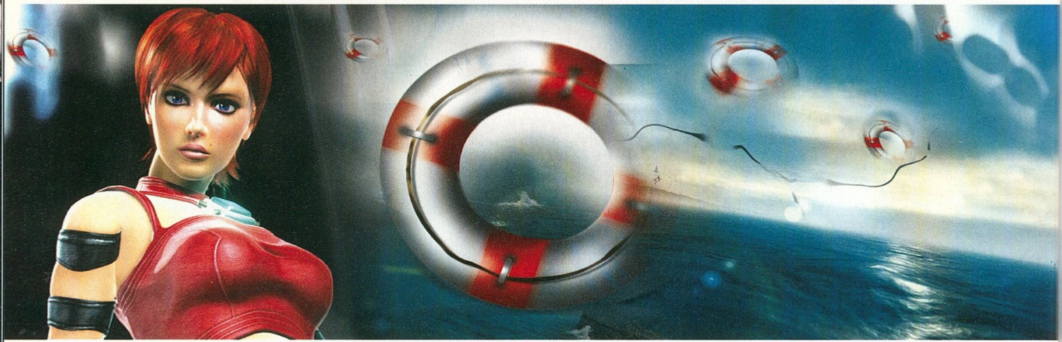


■ A jól hangzó név ereje: az első Haloból 3 év alatt 6 millió fogyott, a másodikból 3 hét (!) alatt 5 millió...



Hardver mentőöv

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!



Athlon 64

Hi Guru Team!
Lenne egy kérdésem az új 64 bites procikkal kapcsolatban. Mivel nemrég Magyarországra is bejöttek az új AMD Athlon 64-esek és hát elég olcsók (2800+; 3000+; 3200+) gondoltam, nem lenne hülyeség befizetni rájuk. Röviden: én egy 2800+-ra gondoltam magamnak. A kérdéseim: 1. Milyen alaplap kell alá? Ha jól tudom, VIA K8T800-as támogatású. Tehát ha én veszek egy Asus K8V (Socket 754, VIA K8T800-as), az jó? 2. Az alaplapba teljesen mindegy milyen VGA-t teszek? Illetve, nem kell semmi „különleges" dolog neki? Légyszi ha tudtok, válaszoljatok, előre is köszönöm: Zpepe

Kedves Zpepe!
Igen, már (a cikk írásakor) kb. három hónapja kaphatóak kis hazánkban is az AMD Athlon 64-es procik, sőt már az FX-ek is! Az alaplappal kapcsolatban: van még jó pár Athlon 64-et támogató chipset, a Via K8T800 valóban ezek közé tartozik. Az Nforce3 és a Via K8T800-as chipsetek még AGP rendszerű videokártyákat támogatnak, szóval gyakorlatilag, ha nem PCI-E-s kártyát akarsz belegyömöszölni, mindegy. Egyébként a mi véleményünk szerint érdemesebb inkább megvárni az FX-sorozatot, (már most is kapható de horrorisztikus áron), mert a sima 754-es foglalatú A64 procikból hiányzik a Dual Channel memóriakezelés. Ha viszont mégis ilyet akarsz, inkább nForce3 chipseteset vegyél. (Lásd kettővel ezelőtti számunkban az Athlon 64-es chipkészletek nagy meccse cikkünket.)

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a **hwmentoov@pcguru.hu** e-mail címre.

Joc

Brutális gép?

Üdv!
Olyan kérdésem lenne, hogy ez a gép mennyire brutális: ASUS A7N8X-E DELUXE, AMD Athlon XP 3200+ Barton, 2*512 MB Samsung DDR400 RAM, 80GB ATA133 8MB cache + 120GB SATA150 8MB cache winyó, ATI Radeon 9800XT 256MB, Samsung 757 monitor, Toshiba SD-M1712 DVD-ROM, NEC 2510A DVD-író. A videokártya azért nem X800 XT, mert még drága, másrészt valamelyik újságban olvastam, hogy igazán a 64 bites rendszerben lehet jól kihasználni a teljesítményét. Még két kérdés: érdemes már inkább 64 bites rendszert venni manapság? AMD Athlon 3200+-hoz milyen hűtést ajánlotok? Én Whisperrock IV-re gondoltam. A lényeg, hogy halk legyen, és beleférjen az ASUS A7N8X-E deluxe alaplapba.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Üdv, Kömike

Kedves Kömike!
A gép a mai elvárásoknak tökéletesen megfelel, de nem ez a ma elérhető legbrutálisabb konfig... Nem hinnénk egyelőre, hogy A64-s gépre lenne szükséged, hiszen például Windowsból sincs még olyan, ami támogatná a 64 bites rendszereket. Az X800 sorozatról, pedig annyit, hogy abszolút nem kell 64 bites környezet a teljes kihasználáshoz.

Hűtés: A Whisperrock IV megfelelő hűtés a 3200+-os Bartonra, esetleg szóba jöhet még a full rézbordás GlacialTech SilentBreeze III. Ha sok pénzed van, egy Aerocool HT-101 még áerőszakolható, de az már tényleg a csúcs, a maga két nyolccentis ventijével.

Jelen hardver rovat elkészítésében segítségünkre voltak: Alien Computers, Multimedia Magyarország, Macroda, Bluefish

Gépbővítés

Heló Mike & Cray!
A kérdésem egyszerű. Gépbővítés. Jelenleg egy AMD 2000+ procim van egy MSI KT4 ultra (MS-6590) alaplapon. 1 GB RAM 2*512 (szerintem ezzel nem lesz gond), nVidia Ti 4200 grafikus kártyával. Szeretnék bővíteni úgy, hogy min. két évig minden játék menjen. Grafikus kártyából egy X800 Prora gondoltam, esetleg XT, de ha tudtok jobbat, tőlem jöhet. Viszont ha ezt ki akarom használni, kell asszem új proci is. Légyszi javasoljatok egy jót, ha kell, új alaplapot is. Vegyük úgy, hogy a pénz nem számít annyira (két éve gyűjtök + karácsony). Ja, a monitorom LG Flatron 775 Ft, ha számít. Nem feltétlen szükséges, hogy betegyetek az újságba, de egy levéllel mindenképp dobjatok meg (esetleg egy-két árat is írhatnátok, ha lehetséges). Előre is köszönöm!
3 éve hűséges olvasótok:
(:Petya:)

Kedves Petya!
Na szóval: Hogy több izomerő legyen a gépedben, ki kell cserélni a procit, az alaplapot és a VGA kártyát. Az X800 Pro (esetleg XT) nyerő választás, nem is fűzünk hozzá semmit. Amennyiben a pénz nem számít, Athlon 64 FX procit ajánlunk, valami gyilkos alaplappal (pl. GA-K8NS Ultra-939). Ezzel biztos, hogy jó darabig nem kell majd azon agyalnod, hogy ez meg az miért nem fut a gépeden...

Gépbeszerzés

Sziasztok!
Segítségeteket kérném egy számomra fontos ügyben. Számítógépet szeretnék vásárolni, és

■ Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Joc

ehhez a segítségeteket szeretném kérni. A következő gépet szeretném vásárolni:
P4 3.0 GHz + FAN S478 1 MB 800 MHz processzor, MSI 865PE NEO2-PFS P4 S478 DDR ATX alaplap, 512 MB PC3200 (400 MHz) DDR brand memória – ebből a modulból kettőt, 200 GB Maxtor 7200rpm SERIAL ATA, Midi torony 8648 400W P4 ATX, 19" LG F900B FLATRON 98 KHz TCO'03 monitor.
A többi alkatrész (DVD-író, billentyűzet, egér) rendelkezésre áll. A legfőbb problémám a videokártya választása, 35 000 Ft körüli (bruttó) összeg áll a rendelkezésemre. Melyik lenne a megfelelő videokártya ebben az árkategóriában? Van valami egyéb gyenge pontja az általam választott konfigurációnak? Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: Szabó Zoltán

Kedves Szabó Zoltán!
Az általad választott konfiguráció teljesen korrekt. Ha egy tanácsot elfogadsz, érdemes I875-s chipsetű alaplapot venni, ha már úgy is veszel. Videokártya frontra ajánlatos kicsit több pénzt áldozni (itt nem érdemes spórolni) mivel 35 000 Ft körül ma kapsz egy erős Radeon 9600 Prót, de az nem az, amire te vágysz (mi ezt jól tudjuk…). Ami neked kell az legalább egy Radeon 9800 Pro 128MB! Ez némileg több pénzért jön össze, de hát ugye a plusz kakaót meg kell fizetni.

VGA beszerzés

Hello!
Az lenne a kérdésem, hogy milyen VGA kártyát ajánlanátok 30 000 és 40 000 Ft között? A gépem: AMD 2800+ (2326 Mhz), Asrock K7S8XE+, 512 MB DDR (400 Mhz). A processzor fel lett húzva kicsit. Ettől nem megy tönkre?
Üdözlettel: Chris
Ui: Király az újság csak így tovább!!!!

Kedves Chris!
Nem, a proci attól még nem megy tönkre, hogy húzva van, amennyiben megfelelő hűtés van rajta. VGA kártya ügyben ennyi pénzmag elég egy Radeon 9600 Pro vagy 9600XT tulajdonba vételéhez. Esetleg érdemes gyűjtögetni még egy kicsit és venni egy 9800 Prót.

Utóirat: Lehet, hogy az alaplapodat is érdemes márkásabb darabra cserélni, mert ebben a felállásban az a leggyengébb láncszem.

BIOS gond

Sziasztok!!
Először is nagyon tetszik az újságotok! Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a gépem egy ASUS P4P800-E Deluxe, Asus V9520 Magic videokártya, 2,8GHz-es Celeron proci, 160GB winyo, Sony DVD író. A gép üzemképes, de induláskor azt írja ki, hogy: „...bios is not installed." Miért van ez??? Kb. meddig lesz ez a konfig kompatibilis az új játékokkal, progikkal? Segítségeteket előre is köszönöm! Varga Vilmos

Kedves Vilmos!
Ha a videokártyát kicseréled, még egy évet ki tudsz húzni a gépeddel. BIOS is not installed: elszállt a BIOS-valamilyen okból, valószínűleg frissítés közben áramszünet érte a géped. Helyrehozni úgy tudod, hogy szerzel egy PONTOSAN UGYANOLYAN alaplapot, kiveszed belőle a BIOS chipet, azt belerakod a Te lapodba, majd BIOS flash-elő programmal kiírod lemezre a BIOS file-t. Ezután működés közben visszacseréled a BIOS chipet a tiédre és a flash-elő progival visszaírod a saját chipedbe a másik lapról leszedett BIOS-t. Mindez igen körülményes procedúra, de ez az egyetlen módja annak, hogy ne kelljen új alaplapot venned. A chip ki-be rakosgatásánál figyelj arra, hogy semmi máshoz ne érj hozzá a működő alaplapon, csak a BIOS foglalathoz. (A művelet sikereért felelősséget nem vállalunk, ha nem vagy biztos a dolgodban, inkább bízd szervizre a probléma megoldását! – Joc)

Mike & Cray

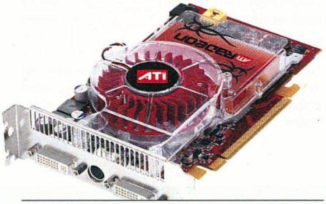
Hardver hírek

Újdonságok és érdekességek a hardverek világából

Radeon X850
ATI újdonságok

Az ATI újabb ráncfelvarrást hajt végre videokártyáin. Az X850 sorozat a jelenleg kapható X800-ak optimalizált, magasabb órajelen működő változata lesz. Az optimalizáció a gyártástechnológiát, a felépítést és az órajelek emelését érinti, azaz komoly, architekturális változtatásra ne számítsunk.

Az új kártya leginkább magasabb mag-, illetve memória-órajeleiben tér el elődjétől, amihez szükséges a hűtés áttervezése is. Az X850 XT hűtése két kártyahelyet foglal, és a már régebben megismert levegőcsatorna elvét használja. A magasabb órajelek eléréséhez elengedhetetlen a gyártástechnológia javítása is, így az R480 (és az R430) már 0,11 mikronnal készül.



■ Az új ATI nagyágyú

A Radeon X850 – hasonlóan elődjéhez – három változatban lesz elérhető. Az X850 XT Platinum magja 540, memóriája 1180 MHz-en üzemel, ezzel szemben a hagyományos XT 520, illetve 1080 MHz-en jár. Az X800-as családhoz hasonlóan az X850 XT-k R480-as chipje 16 aktív pixel pipeline-nal büszkélkedhet, míg a Pro verzióban továbbra is 12 üzemel.

Sokan várják az X700 AGP-s változatát, ám az ATI ennél agresszívabban támadja az nVidia 6600GT AGP-jét, és az R430-as chipre épülő Radeon X800-zal lép színre hamarosan. Az új kártya az X800 Pro tulajdonságaival rendelkezik (12 pipeline, 6 vertex egység, 256 bites memóriabusz stb.), csak némileg alacsonyabb órajelen működik. Legfontosabb paramétere az ára, hiszen mindezt a középkategóriának megfelelően nagyjából 50 ezer forintért kínálja!

Frissítette az AMD processzorai megjelenésének ütemtervét

Az AMD frissítette processzorainak útvonaltervét, így megnézhetjük, mit terveznek a cégóriásnál a 2005-ös év végéig. Az interneten megjelent grafikonok alapján látható, hogy az AMD tervei szerint már a 0,09 mikronos processzorok korában járunk. Az asztali változatok közül több már hazánkban is kapható, ám a kiszolgáló gépekbe ajánlott Opteronok még váratnak magukra. Az Athens, Troy, és Come kódnevű Opteron CPU-k várható megjelenése 2004 vége.

A grafikonok további érdekessége, hogy mához egy évre már a kétmagos AMD processzorok teszteredményein csámcsoghatunk! 2005 végén még mindig 0,09 mikronon fognak a lapkák készülni, ám úgy tűnik, ez a csíkszélesség már lehetővé teszi az első, valóban többmagos asztali processzorok bevezetését. A dupla mag megérkeztéig ki kell húznunk az új, „E" jelölésű K8 processzorokkal, melyek érdekessége a beépített SSE3 utasításkészlet lesz. Mint ismeretes, az SSE utasításkészlet az Intel processzorainak sajátja, az SSE3 a Northwood magos példányokban debütált. Az AMD processzoraiban található SSE3 némileg le lesz butítva, ám a csonkolás csak azokra az utasításokra vonatkozik, amik az Intelnél a Hyper-Threading működéséhez kellenek.

Leállt a Northwood magos Pentium 4 processzorok gyártása

A világ legnagyobb lapkagyártója elérkezett a 90 nanométeres gyártástechnológiára történő átállás végső szakaszához: szép lassan leállítja Northwood magos megoldásai gyártását. A kivonás első körben az összes 800 MHz-es rendszersínen üzemelő, 0,13 mikronos Pentium 4-eket érinti, így idővel végleg eltűnnek a 2,80, 3,00, 3,20 és 3,40 GHz-en üzemelő Northwoodok.

A szép sikereket megért lapkákra 2005. május 18-ig vesznek fel rendelést, az utolsó adag szállítása 2006 második negyedévében várható. Bár sokan még mindig szívesebben választják a hasonló teljesítménnyel, de alacsonyabb hőtermeléssel büszkélkedő 0,13 mikronos Pentium 4 processzorokat, a költséghatékonyabb termelés érdekében mindenképpen a Prescottoké a jövő, ezt el kell fogadnunk. 90 nanométeren még a megduplázott másodszintű gyorsítótár ellenére is olcsóbb gyártani, mint 130-on, így mindenképpen ésszerűbb az újabb fejlesztésre fektetni a hangsúlyt.

A váltás az eddigi favoritnak számító i865-ös lapkakészletek hiányához vezetett. Az Intel minden igyekezete ellenére az i915-ös alaplapok sokkal kevésbé kelendők, mint elődeik. Az erős kereslet hatására az alaplapgyártók jóval kevesebb i865, és i845-ös készlethez jutnak, mint amennyit el tudnának adni. Egyes pletykák szerint a mostani hiány nem csupán az óriási kereslet számlájára írható. A karácsonyi vásárlási lázat megelőzően az Intel szándékosan leállította a régebbi lapkakészletek szállítását, ezzel is kényszerítve a vásárlókat az új, i915, i925-ös alaplapok vásárlására. A hírek szerint a szállítás leállítása nem végleges, januártól 2005. második negyedévéig még megvásárolhatók lesznek a lapok.

Megállapodott egymással az Intel és az nVidia

A hónap talán legnagyobb jelentőségű híre, hogy az Intel és az nVidia kereszt-licenc megállapodást kötött. A szerződés után kiadott nyilatkozatban nem közöltek túl sok információt, azt azonban már most tudhatjuk, hogy a nyilatkozat szavaival élve: „a megállapodás több terméktípust és termék-nemzedéket hidal át."
Már most biztosra vehető, hogy ezentúl az nVidia végre gyárthat nForce lapkakészletes alaplapokat az Intel processzoraihoz, és az is, hogy az Intel felhasználhatja lapkakészleteinél az nVidia PCI Express alapú SLI technológiáját.

Miután kiörültük magunkat, nézzünk egy kicsit a hír mögé. A The Inquirer internetes pletykalapon megjelent hír érdekes megvilágításba helyezte a szerződést, mivel a lap információi szerint az nVidia egyetlen fillért sem fizet az Intelnek a Pentium 4 processzorok rendszersinjének használatáért! A kijelentés felettébb meglepő, hiszen az Intel mindig is szeretett sokat keresni a licencein. Emiatt történt, hogy a VIA jó ideig kénytelen volt az Intel engedélye nélkül Pentium 4-es lapkakészleteket gyártani, és emiatt döntött úgy az nVidia is tavaly, hogy nem száll be a Pentium-bizniszbe. Ezek az előzmények, és az Intel eddigi üzletpolitikájához képest a mostani döntés – ha igaz – száz százalékos pálfordulást jelentenek. Érdemes feltenni a kérdést: miért kényszerült erre az Intel?

Hozzáértők szerint erre több magyarázat is lehet, melyek akár külön-külön is megindokolhatták a döntést. Az első, és legnyomósabb érv a Dell megingása. A cég számítógépeket szerel össze, mégpedig Intel alapúakat. A Dell az Intel egyik legnagyobb OEM partnere, így annak lehetősége, hogy az esetleg elkezd AMD alapú gépeket gyártani, nagy veszteséggel járna a chipgyártó óriásnak. A kiszivárgott pletykák szerint a Dell két céggel szemezget az AMD platformra épülő gépekkel kapcsolatban: ez a duó pedig az nVidia és az ATI. Azzal, hogy az nVidia lepaktált az Intellel, a Dell vitorlájából kifoghatta valamelyest a szelet.

A második, sokkal prózaibb ok, hogy egyes források szerint az nVidia eddig is gyárthatott volna Pentium lapkakészletes alaplapokat, mégpedig az IBM-mel kötött megállapodásai miatt. Amennyiben ez így van, az Intel lényegében nem adott semmit, cserébe viszont megkapta az SLI használatának lehetőségét...

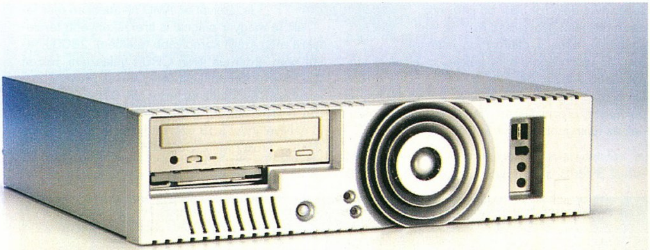
A harmadik lehetséges ok éppen a már emlegetett SLI technológia. Nyilvánvaló, hogy az Intel nagy lehetőséget lát benne, és súlyos veszteség lenne számára, ha a konkurens lapkakészlet-gyártók beépíthetnék lapjaikba a szolgáltatást, az Intel pedig nem.

Az eddig leírtak logikusnak tűnnek, ám nem szabad elfelejteni, hogy leginkább találgatásnak minősülnek. Biztosra vehető, hogy mi, vásárlók jól járunk a megállapodással, hiszen az nVidia lapkakészletei AMD-vonalon már bizonyították, az Intel lapkakészleteiből pedig tényleg hiányzott volna a PCI Express alapú SLI technológia.

Megnyílt az út a BTX előtt

Az Intel Corporation tegnap megkezdte BTX-kompatibilis termékei dobozos, vagyis végfelhasználóknak szánt változatai árusítását.
A központi feldolgozó egységeknél a megfelelő hűtőrendszer tér el a hagyományos ATX-es változattól, először az Intel Pentium 4 530J, 550J és 560J processzorból készül olyan változat, melynek dobozába BTX-es alaplapra szerelhető hűtés jár.

A BTX elsősorban azért készült, mert a mai ATX-szabványnak megfelelő alaplapok, tápegységek, házak és hűtők nem képesek kellően alacsony zajszint mellett biztosítani a melegedő alkatrészek hűtését. Az új szabványt betartó termékek a jobban átgondolt elhelyezés következtében lényegesen hatékonyabb szellőztetést tesznek lehetővé – de persze mindez függ attól is, hogy pontosan melyik típusról van szó.

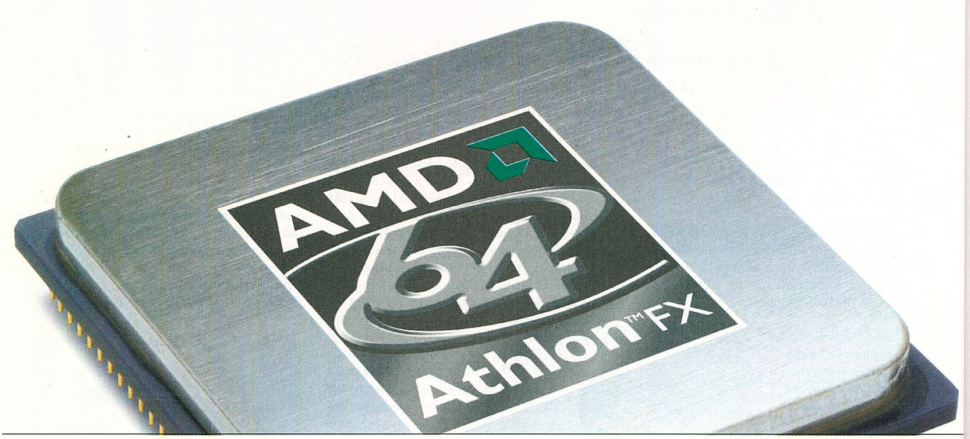


■ Jövőben ilyen és hasonló házakkal találkozhatunk majd

Manapság igen sokféle számítógéppel találkozhatunk, melyek fizikai felépítésüket, elsősorban méretüket tekintve igen eltérők lehetnek. Van, ahol a nagytorony a legjobb választás, sokféle feladatot láthat el egy minirendszer is, de a legtöbb természetesen a hagyományos asztali változatból fogy. Ehhez alkalmazkodik a BTX is, igen sokféle alaplap-kivitelre számíthatunk a jövőben.

A hőelvezetés azonban nem minden. A BTX-nek hála, az egyre több energiát igénylő processzorokhoz egyszerűbben vezethető el a működéshez szükséges áram, de a memóriavezérlő és a memória közötti összeköttetés, valamint az egyes ki- és bemeneti csatlakozók bekötése is jóval könnyebbé, olcsóbbá válik. Természetesen, mint mindennek, a BTX-nek is megvannak a maga hátrányai. A legfontosabb ezek közül az, hogy a mai rendszerekről igen költséges áttérni, hiszen rengeteg részegységet kell egyszerre lecserélnünk. Sokan úgy gondolják, hogy ez túl nagy ár, és közel sem lesznek annyival hatékonyabbak az új megoldások, mint a régiek. Mielőtt véleményt alkotunk az újításokról, mindenképpen érdemes megvárnunk, amíg az első kész termékek használatba kerülnek – az azonban tény, hogy a világ legnagyobb félvezetőgyártója szerint 2006-ra már a piac minden részén vezető szerephez juthat a Balanced Technology eXtended.

Tárnok Zoltán



Digitális feltámadás

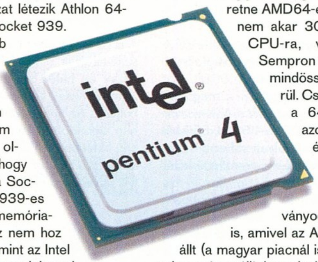
Karácsonyi hardverajánló

Ismét elérkezett az év vége, s immár hagyománynak számító módon összeült a PC Guru hardver rovatának legénysége, és elkészítette nektek a szokásos év végi ajánlót. Ezúttal is számos ajánlatot olvashattok a 2005-ös évre, megtudhatjátok, hogy a különböző termékkategóriákban szerintünk mely eszközöket érdemes leginkább beszerezni (esetenként azt is, hogy mi az, amit semmiképp nem). Ajánlatainkban természetesen az aktuális piaci állapotokat és tendenciákat vettük figyelembe, és igyekeztünk a lehetőségekhez képest időtálló ajánlatokkal, javaslatokkal szolgálni. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért az egyes termékkategóriákhoz tartozó legfontosabb információkat zanzásítva megtaláljátok a mellékelt táblázatokban.

Processzorok

Egy PC összeállításának első lépése – közvetlenül követelményeink meghatározása után – a CPU márkájának kiválasztása. Nem kívánunk belefolyni a hitvitába, hogy melyik gyártó a jobb, pártatlanságunkhoz híven ajánlunk mindkét táborból.

Számos tesztünk bizonyította már, hogy jelenleg játékra a legjobb választás az AMD Athlon 64. A processzor felépítéséből adódóan kedvez a teljesítményre éhes játékoknak, és bizony több esetben is állva hagyja az Intel hasonló árazású példányait. Az AMD64-es architektúra legfontosabb tulajdonságai közé tartozik az integrált memóriavezérlő, a 64-bites kiterjesztés (ez a S754-es Sempronnál le van tiltva), az NX bit (buffer-túlcsordulást kihasználó vírusok ellen), a Cool'n'Quiet és a relatív alacsony órajel. Utóbbit ellensúlyozza, hogy a futószalagok rövidebbek az AMD64-ben, mint az Intel NetBurstnél. Emellett az AMD bármely processzora mellé választhatunk PCI Express x16-os vagy AGP 8x-es VGA kártyát is, ellenben az Intellel, ahol 3,4 GHz felett már csak a PCIe él. Két változat létezik Athlon 64-ből: a Socket 754, és a Socket 939. Előbbi az AMD olcsóbb platformja, ahol a jövőben több Sempron és az S939-hez képest némi késéssel a lassabb Athlon 64-ek várható. A platform legnagyobb előnye, hogy olcsó, méghozzá annyira, hogy átvehesse a stafétabotot a Socket A Athlon XP-től. A S939-es változat duplacsatornás memóriavezérlővel dolgozik, ám ez nem hoz olyan mértékű gyorsulást, mint az Intel esetében. Ezen a platformon jelennek meg az újdonságok, mint például a jelenlegi leggyorsabb Athlon 64 FX-55, és a PCI Express támogatás. Vásárlásnál próbáljunk meg 90 nm-es példányt szerezni, hiszen ezek kevésbé melegszenek és tuningpotenciáljuk is jobb.



Jelenleg hazánkban a 3000+-os, Socket 754-es (2 GHz), illetve Socket 939-es (1,8 GHz) változatok tűnnek a legjobb választásnak. Ezeket bruttó 35-38 ezer forintért megkaparinthatjuk, teljesítményük pedig egy évig elegendő lesz játékokhoz. Akinek ez sem elég, S939 fronton jó választás a 3500+, különösen a 90 nm-es, a maga 65 ezer forintos árával. A csúcs jelenleg a 4000+ (illetve FX-55), ám ezek a példányok rendkívül drágák és még jó darabig azok is lesznek. Aki szeretne AMD64-es platformra váltani, de nem akar 30 ezernél többet kiadni CPU-ra, válassza a S754-es Sempron 3100+-t (1,8 GHz), ami mindössze 27 ezer forintba kerül. Cserébe le kell mondanunk a 64 bites kiegészítésről, azonban a Cool'n'Quietet és az NX bit támogatását megkapjuk.

Meg kell említeni a haldoványodóban lévő Socket A-t is, amivel az AMD hivatalosan már leállt (a magyar piacnál is árérzékenyebb területekre még szállít komolyabb tételben). 2800+ felett nem érdemes ilyen CPU-t választani, hiszen 22-25 ezer forintot kóstálnak, ami alig kevesebb a jelentősen gyorsabb és tartósabb S754-es Sempron 3100+-nál. Az ultraalacsony árkategóriában jó eséllyel indul a 13 ezerért hazavihető Sempron 2400+ (1667 MHz, 333 MHz FSB, 256 KB L2

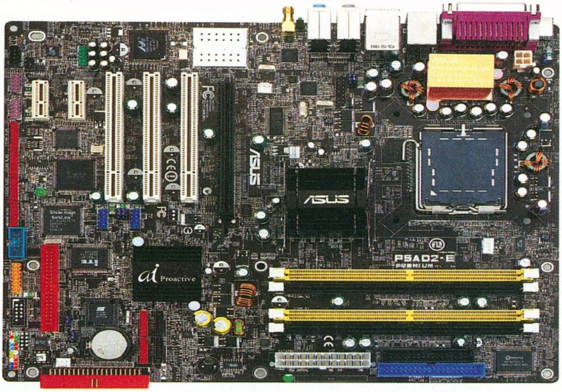
Processzorok

Kategória	Alsó kategóriás AMD processzor	Alsó kategóriás Intel processzor	Középkategóriás AMD processzor	Középkategóriás Intel processzor	Felső kategóriás AMD processzor	Felső kategóriás Intel processzor
Termék	AMD Sempron 3100+ (S754)	Intel Celeron D 2,8 GHz (S478)	AMD Athlon 64 3000+ (S754/S939)	Intel Pentium 4 3 GHz (S478/SocketT)	AMD Athlon 64 3500+ (S939)	Intel Pentium 4 3,4 GHz (SocketT)
Pro	Fejlett architektúra, jó ár / teljesítmény	Prescott mag, 533 MHz PSB, 90 nm-es technológia	Profi architektúra, jó platform, érdemes S939-et választani.	Elfogadható teljesítmény, olcsó platform (S478)	Erős CPU, játékokhoz jobb az Intel megoldásainál.	A Socket T jövőbe mutató platform.
Kontra	a 64 bites kiegészítés hiánya	A Pentium 4 még mindig gyorsabb nála nem lehet kihasználni	A Sempron 3100+-nál nem sokkal gyorsabb, a 64 bitet alatt gyorsabb az Athlon 64	Korlátozott továbblépési lehetőségek (S478), játékok	Nem olcsó, de sokáig elegendő lesz	Közel a teljes rendszerünket le kell cserélni fejlesztéskor
Bruttó ár	27 ezer Ft	23 ezer Ft	36 ezer Ft	40 ezer Ft	65 ezer Ft	66 ezer Ft

cache) és a 18 ezres Sempron 2600+ (1833 MHz, 333 MHz FSB, 256 KB L2 cache), na és persze továbbra is kifizetődő a lassan ritkaságszámba menő 2500+-os jelölésű, Barton magos Athlon XP a maga 20-22 ezres árcédulájával.

Az olcsóbb Intel platformok jelentősen megerősödtek a Prescott magos Celeron D-k eljövetelével. Az új mag használatával elért gyorsulás elegendő ahhoz, hogy akár játékok alatt is értékelhető alternatíva legyen ez a platform, még az Athlon XP-k mellett is. A Celeron D-ből létezik S478-as változat, amit olcsóbb i865PE alaplappal párosítva jó rendszert építhetünk. Ha nem szeretnénk kifutóban lévő alapra építeni, válasszuk az LGA775-ös tokozású Celeron D-t, amit i915P-s alaplapba pakolhatunk bele. Ezt később erősebb P4-re cserélhetjük, így hosszú távra is jó választás. Ott van persze a gond, hogy ehhez új, PCI Express x16-os videokártyára és sok esetben DDR2 SDRAM-ra is szükségünk lesz (gyártanak DDR SDRAM-os i915P alaplapot is, de az AGP-t itt már ne keressük). A Celeron D-k közül jelenleg a 330 és a 335 a legjobb választások, 18-20, illetve 22-25 ezres áron. A nagyobb árakért cserébe gyári hűtést is kapunk, ami csendes és megbízható – melegen ajánljuk.

A S748-as Intel Pentium 4-ről ugyanaz mondható el, mint a hasonló Celeron D-ről – a S478 jelenleg még jó, de újabb és gyorsabb processzort már nem készít hozzá az Intel (és 2005-re jósolják a PCI Express x16-os VGA kártyák, illetve DDR2 jelentős térnyerését is). Az utóbbi időben a 3,4 GHz-es változatnak érezhetően esett az ára, ám még így is 66 ezer forint körül mozog, ezért megfontolandó a 3,2 GHz-es példány is 15 ezerrel olcsóbban. A Socket T foglalatba illeszkedő CPU-k árai egy szinten vannak a régebbi típusével, így az ár nem befolyásoló tényező a választásnál.



Asus csúcsdeszka rengeteg hasznos szolgáltatással

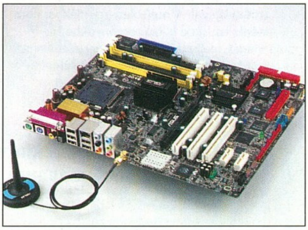
i **Számos, nemrég még luxusnak számító szolgáltatás mára már alapfelszereltségnek számít..**

Alaplapok

Alaplapok esetében a fentebb ajánlott processzorokhoz választunk megfelelő társat. Az egyes gyártók megoldásai egyre inkább közelítenek egymáshoz, így különösebb sebességbeli különbséget (jó esetben) nem tapasztalhatunk. A szolgáltatásokkal már más a helyzet, itt mindenkinek magának kell eldöntenie, mire van szüksége, és mi az, ami számára felesleges. Számos, nemrég még luxusnak számító szolgáltatás mára már alapfelszereltségnek számít. Ilyen az USB 2.0, a minimum 5.1-es, többnyire szoftveres hangcodec, a SATA vezérlő, és ide vehetjük a 10/100-as LAN csatlakozást is. Az ársorrendben első Sempronok (és Barton magos Athlon XP-k) alá igazán olcsó alaplapokat lehet találni, többnyire VIA KT600-as chipkészlettel. Ilyen például a 13 ezer forintos árcédulával büszkélkedő Asus A7V600-X, melyen az összes fontos vezérlőt megtaláljuk szimplacsatornás memóriavezérlővel egyetemben. A duplacsatornás élvezetért mélyebben kell a zsebünkbe (vagy a családi kasszába) nyúlni, felszereltségtől függően 15-26 ezerért juthatunk nForce2-vel (sok esetben már inkább nForce2 Ultra 400-zal) szerelt Socket A-s alaplaphoz. Az olcsóbbra jó példa az egyszerű felszereltségű Chaintech 7NJL6 Summit, utóbbira az Albatron KX18D Pro II.

Senki nem vádolhatja a nagyjából egy éve a boltok polcaira került (képletesen, mivel itthon 2004 közepéig alig lehetett kapni) Socket 754-et azzal, hogy megfizethetetlenül drága. A legjobb Socket A-s alaplapok szolgáltatásait felvonultató, esetenként ezeken túl is mutató Socket 754-es Gigabyte K8NS alaplap ára mindössze 20 ezer forint. Az alaplapon az AMD64-es platformhoz készült egyik legjobb chipkészlet, az nForce3 250 található, amiből ugyan hiányzik egy-két apróság (pl. nV Firewall), de így is kiváló és gyors darab. A Socket 939-esek mezőnye egyre bővül, itt jelentek meg az első PCI Expresst támogató nVidia és ATI chipkészletek is, na és persze a nagy vihart kavart SLI-t támogató nForce4 SLI is. Az AGP-s változatok közül megint csak a Gigabyte lapját, a K8NS-Ultra 939-et ajánljuk, hiszen relative olcsó, és itt már nF4 Ultra lapka dolgozik az alaplapon. Aki minden hájjal megkent, tuningra alkalmas lapot keres, az az MSI K8N Neo2 Platinum-Wifi G-t válassza 42 ezerért. Abit-pártiak sem maradnak jó lap nélkül, mindössze 28 ezer forintért birtokba vehetik az A8V-3rd Eye lapot, amihez igen hasznos rendszermonitorozó óra is jár.

Hasonlóan széles a választék Intel oldalon is. S478-ra egyértelmű választás az i865PE lapkakészlet. Erre kiváló példa a puritán Abit IS7E-2 16 ezerért, míg a vezérlőkkel megpakolt változatra a 30 ezer forintos Asus P4P800 Deluxe. LGA775-ös tokozású processzorokhoz választhatunk i915P és i925X(E) chipkészletet is. Előbbiből létezik szimpla DDR SDRAM-os verzió is, míg utóbbi kizárólag a DDR2 SDRAM-ot támogatja. A két chipset pozicionálása hasonló a 2003-ban bevezetett i865PE/i875P-hez. Fokozatos platformváltáshoz (is) kiváló a DDR/DDR2-es, i915P-re épülő MSI 915P Combo-FR (32 ezer Ft). Ugyanezen a chipkészleten alapul a komolyabb szolgáltatásokat felvonultató MSI 915P Neo2 Platinum némileg magasabb, 42 ezer forintos áron. Aki a legjobbra szomjazik Socket T-s alaplapok terén, válassza az i925XE lapkás Asus P5AD2-E Premium-ot, amiért mintegy 70 ezer forintot kell a boltban hagyni.



A Wi-fi alapszolgáltatás

Alaplapok

Kategória	Olcsó Socket 754 alaplap	Olcsó Socket 478 alaplap	Középkategóriás Socket 939 alaplap	Középkategóriás Socket T alaplap	Felső kategóriás Socket 939 alaplap	Felső kategóriás Socket T alaplap
Termék	Gigabyte K8NS	Abit IS7E-2	Abit A8V-3rd Eye	MSI 915P Combo-FR	MSI K8N Neo2 Platinum-Wifi G	Asus P5AD2-E Premium
Pro	Gazdagon felszerelt, jó ár	Bevált platform, olcsó	Gyors, kiváló BIOS, extrákkal	DDR és DDR2 SDRAM-mal is megy	Sok szolgáltatás, Wi-fi, kiváló tuning	Legjobb Intel chipkészlet, Wi-fivel
Kontra	Gigabites LAN és nF3 Ultra funkciók hiánya	Az S478 már nem él sokáig	Kicsivel többért jobb alaplapot is kaphatunk	A hibrid megoldás mindig lassabb	Drága, de ha megvettük hű társunk lesz	Drága
Bruttó ár	20 ezer Ft	16 ezer Ft	28 ezer Ft	32 ezer Ft	42 ezer Ft	70 ezer Ft

Az nVidia GeForce 6 sorozattal "tért vissza" a kicsit félresikerült FX széria után

Videokártyák

A tavalyi év végén ebben a szekcióban csak egy táblázat volt található, most azonban úgy hozta a technológiai fejlődés, hogy kettőnek kell helyet szorítanunk, mivel erőteljesen éreztetik piaci jelenlétüket a PCI Express csatolású VGA vezérlők a megszokott AGP-s társaik mellett. Könnyen elképzelhető, hogy jövőre újra csak egy táblát kell legyártanunk, mégpedig PCIe-s kártyáknak...

Egyes olvasóinknak csalódást okozhat, hogy az olcsónak titulált szegmensben 30 ezer forint feletti bruttó vételárral rendelkező kártyákat talál, és sehol sincsenek a hipermarketek hirdetéseiből jól ismert GeForce FX 5200/5500-as és Radeon 9200/9550-es vezérlők a maguk igencsak csalogató árcédulájával. A sokkolás szándékos: nem szeretnénk, ha bárki is hiú reményekbe ringatná magát, miszerint 2005-öt egy játékos beállítottságú PC-felhasználó túlélheti ilyen kispályás ketyerékkel. A kicsit drágább VGA kártya vételárának kiperkálása egyszer fáj, az ócskavassal való játék azonban minden egyes nagyobb hardverigényű játék betöltésekor orrbavág.

Mivel a hely szűkössége nem teszi lehetővé, hogy minden egyes kártya ajánlását indokoljuk, ezért csak a fontosabb megjegyzésekre szorítkozunk. Az első ilyen, hogy több alkalommal is 256 MB fedélzeti tárral rendelkező megoldást ajánlunk az olcsó és a középkategóriában, annak ellenére, hogy itt nyilván erősen számít az ár. A látszólagos ellentmondás feloldása ott keresendő, hogy ezeken a kártyákon a mai gyártástechnológiai szint szempontjából vett lassú memóriamodulok kaptak helyet – amelyeket a kártyagyártók olcsón tudnak beszerezni –, ezért a 128 és a 256 MB-os kivitelek között árban egészen kicsi a különbség. Márpedig a kevésbé gyors GPU-val szerelt, viszonylag alacsony memória-sávszélességű darabok minden plusz segítségért hálásak, hogy kicsit szebben, gyorsabban legyenek képesek futtatni korunk VGA-intenzív játékait. Márpedig a +128 mega video RAM tipikusan ilyen segítség.

A fentiekkel erősen egybecsengően, általánosságban is kijelenthető, hogy 2005-re és 2006-ra kitekintve mindenképpen érdemesebb 256 MB-os VGA vezérlőt beszerezni, mint 128 megásat, ami manapság átlagnak tekinthető. A nyilvánvaló ostobaságoktól – mint például 256 megás GeForce FX 5200 vagy Radeon 9600SE – eltekinthetünk, még ha ez nem is esik egybe az ilyen aszimmetrikus szörnyszülötteket gyártó cégek marketingpolitikájával.

A fentiekhez kapcsolódik, hogy jelen ajánlóban minket is kötött a piaci realitás, azaz például nem ajánlhatunk – bár szeretnénk – 256 MB-os GeForce 6600 GT-t, mert egyelőre nincsen a piacon. Úgy gondoljuk, a jövőben biztosan lesz, de egyelőre nincsen. A Radeon 9800 Pro esetében pedig senkinek nem tudjuk jó szívvel azt ajánlani, hogy a plusz 128 mega RAM-ért kifizessen plusz 25 ezrest (a 128-as kártya árának fele), mert ennyi teljesítménytöbbletet ez a plusz sem most, sem a jövőben nem fog jelenteni.

Az egyes kártyák bruttó vételárának feltüntetésekor egyrészt az összeállítás írásának időpontjában

i 2005-re és 2006-ra kitekintve mindenképpen érdemesebb 256 MB-os VGA vezérlőt beszerezni, mint 128 megásat, ami manapság már átlagosnak tekinthető.

AGP-s VGA kártyák

Kategória	Olcsó ATI chipes	Olcsó nVidia chipes	Középkategóriás ATI chipes	Középkategóriás nVidia chipes	Felső kategóriás ATI chipes	Felső kategóriás nVidia chipes
Termék	Radeon 9600XT 256 MB	GeForce FX 5700 256 MB	Radeon 9800 Pro 128 MB	GeForce 6600 GT 128 MB	Radeon X800 Pro 256 MB	GeForce 6800 GT 256 MB
Pro	Hardveres DX9 támogatás, jó shader teljesítmény.	Hardveres DX9 támogatás	A legújabb játékok is jól mennek vele.	Remek ár/teljesítmény arány, Shader Model 3.0.	A legtöbb játékban elképesztő sebességet nyújt.	SM 3.0 támogatás + lásd az X800 Prónál
Kontra	Viszonylag alacsony memória -sávszélesség	Viszonylag gyenge GeForce FX shader teljesítmény.	Csak 128 mega video RAM	Csak 128 mega video RAM.	Nincs SM 3.0 támogatás.	Ööö... sokat fogyaszt!
Bruttó ár	36 ezer Ft-tól	28 ezer Ft-tól	50 ezer Ft-tól	kb. 48 ezer Ft-tól	100 ezer Ft-tól	95 ezer Ft-tól

PCI Express-es VGA kártyák

Kategória	Olcsó ATI chipes	Olcsó nVidia chipes	Középkategóriás ATI chipes	Középkategóriás nVidia chipes	Felső kategóriás ATI chipes	Felső kategóriás nVidia chipes
Termék	Radeon X600 XT 128 MB	GeForce 6600 256 MB	Radeon X700 Pro 256 MB	GeForce 6600 GT 128 MB	Radeon X800 XT 256 MB	GeForce 6800 GT 256 MB
Pro	A 9600XT-nél is picit magasabb teljesítmény	SM 3.0 támogatás, sok video RAM	Sok esetben 9800XT-t közelítő teljesítmény	Remek ár/teljesítmény arány, SM 3.0 támogatás	Nagyon durva teljesítmény	SM 3.0 támogatás, nagyon magas teljesítmény
Kontra	Csak 128 MB video RAM.	Viszonylag alacsony mag-órajel, csak 3 vertex egység	Ennyi pénzért már GF 6600 GT-t lehet kapni...	Csak 128 MB video RAM	SM 3.0 támogatás hiánya, nagyon drága	Nem egyszerű beszerezni a PCIe változatot
Bruttó ár	35 e Ft-tól	36 e Ft-tól	49 e Ft-tól	46 e Ft-tól	125 ezer Ft-tól	kb. 100 e Ft-tól

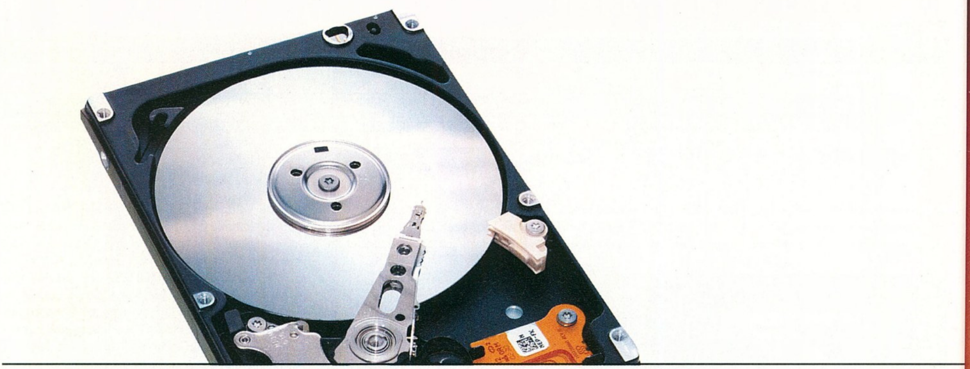
érvényes árakat használtuk (ahogyan a többi termékcsoport esetében is), másrészt „-tól" kitétellel láttuk el az árakat. Ez azt takarja, hogy a feltüntetett ár inkább a kevésbé márkás gyártók kínálatában található termékekre vonatkozik, míg a presztízs-gyártók (Asus, Gigabyte stb.) hasonló darabjaiért kicsit többet kell leszurkolni. Igaz azonban az is, hogy utóbbi esetekben olykor jobb üzlet lakozik számunkra, mintha kevésbé jó nevű kártyát vennénk, mert sokszor pár ezer forintos többletért akár két-három jobbfajta teljes játékkal többet kapunk. A termékek minőségi többletét most ne tárgyaljuk, mert sajnos nem minden neves cég termékei adnak automatikusan minőségi pluszt.

Az ő versenyükbe...

... senki nem tud beleszólni

A felső kategóriás PCIe kártyák ajánlásával kicsit bajban voltunk, ugyanis az összeállítás leadásának időpontjában – november vége – csak nagyon kis mennyiségben lehetett hozzájutni az ATI és az nVidia ilyen kategóriás, PCI Express csatolójú kártyáihoz kis hazánkban (amúgy a világ többi részén sem volt sokkal jobb a helyzet). Ez a kissé áruhiányos helyzet vezetett oda, hogy bár szívünk szerint a PCIe mezőnyben – az AGP-shez hasonlóan – a kedvezőbb ár/teljesítmény viszonnyal rendelkező X800 Prót szerettük volna ajánlani, csak a drágább X800 XT volt rendelhető, azaz belátható időn belül elérhető.

A GeForce 6600 GT AGP-s változata ugyan nem volt még elérhető a kiskereskedelemben cikkünk írása idején, ám a tesztlaborunkban tartózkodó példány, és az nVidia háza tájáról szállingózó pozitív hírek alapján bizalmat szavaztunk neki az AGP táblában – specifikációi és ár/teljesítmény aránya miatt feltétlenül megérdemli. A jelek arra mutatnak, hogy mire e lapszámunk december közepén utcára kerül, már a boltok polcain is ott lehet ez a megoldás.



■ Megfizethető és csendes ez a Seagate

Memóriák

A helyzet itt másfél éve változatlan, a 400 Mhz-es modulok uralják a piacot, melyek érthető módon fogynak, mint az elhízott manóken. Egyre több és több memóriát kénytelenek felhalmozni a felhasználók gépeikben, ami véleményünk szerint a legjobb dolog, ami történhet egy masinával (a TFT monitor után). Minél több a memória, annál több helye van mozgolódni az embernek anélkül, hogy az állandóan reszelő winchestert nézné, és a határán lenne annak, hogy belevágjon valamit a ház oldalába. Az 512 MB RAM-os gépek kora lejárt, ezt elsősorban a Far Cry tudatta a játékosokkal. Nem elég a gyors processzor, izmos videokártya, ha nincs fizikailag akkora mozgástere a perifériáknak, hogy jól kifuthassák magukat. 1 GB RAM már alapkövetelménynek számít lassacskán, mi inkább arra biztatunk mindenkit, hogy most, amig viszonylag kiszámítható keretek között mozognak a márkásabb, de nem márkanévvel ellátott chipek (Hynix, Samsung stb), spájzoljon be mindenki amennyit csak tud. Nem kell elhinni semmi olyat az eladóknak, miszerint csak a nagyon márkás memóriák mennek együtt Dual Channelben, két külön típus nem – ez legalább akkora butaság, mint nem belenyalni egy fagylaltba 40 fokban. A lényeg, hogy a processzorotok frekvenciájának megfelelő sebességűt válasszatok, ami nem nehéz feladat. A PC2700-as memóriák a 333Mhz-es rendszerbuszhoz (Bartonok, Thoroughbred magos Athlon XP-k, korábbi P4-ek stb.), a PC3200-as a 400Mhz-es buszhoz (Pentium 4-ek, Amd64-ek stb), a felette levő PC4000 és társai pedig kifejezetten csak a tuningolni vágyók FSB teljesítményének készülnek. Aki igazán nagyot akar villantani, az megveszi a terheltségkijelző LED-ekkel rendelkező, párba válogatott, méregdrága Corsair TwinX memóriákat, vagy a Kingston HyperX-eket, csak éppen semmi értelme. Nagyon kevés olyan processzor van (P4-ek elsősorban) amik jól birják a 250-es buszsebesség feletti mókázást (természetesen van sok szerencsés példány, de boltban nagyon ritkán kapni tuti húzható darabot – az ilyet általában máshol hirdetik...), nincs szükség átlagosan húzható 400-as memóriáknál többre. Egy 400 Mhz-es 512 MB-os modult már 18 ezer forint körül bezsákolhat a boltba érkező vásárló, ellenben az 500-as és 550-es verziókat majdnem dupla áron szerezhetik csak meg. Higgyétek el: sokkal érdemesebb inkább kétszer annyi RAM-ot vásárolni a gépbe, mint pár Mhz többletteljesítményért szívni 1 GB-tal... (A maradék pénzből meg még mindig el lehet menni moziba a barátnőtökkel.) Lessetek be a táblázatba, és rögtön kiderül, miért nem ajánlott (főleg karácsony táján) OCZ, Corsair, Kingston, vagy Kingmax memóriákat venni a felső kategóriából. Az RDRAM-ok elterjedtsége csekély hazánkban, nem is fecsérlek rá felesleges szavakat, akik ilyet használnak, úgyis képben vannak gépük teljesítményével és lehetőségeivel memória terén.

Régi memóriamoduljaitoktól kedvező áron szabadulhattok meg, szerencsés esetben pedig csak be kell pattintani az aktuális modul mellé az úja(ka)t, és már mehet is az örömködés, hogy a Windows XP swap fájlját, úgy ahogy van, le lehet kapcsolni. (2 GB RAM esetén) A következő lépcsőfok pedig a mágikus szó: Ramdrive... de erről inkább később, egy külön cikkben értekezünk.

Memóriák

Termék	333Mhz DDR 512MB Noname	Hynix-Samsung-Infineon 400Mhz 512MB	Adata Vitesta 550Mhz
Pro	Hozza amit kell	Kis szerencsével nagy tuning	Extrém tuning
Kontra	Nem elég olcsó	Nincs	Nagyon drága
Bruttó ár	16 ezer Ft	20 ezer Ft	30 ezer Ft

Merevlemezek

Kategória	Alsó kategória	Középkategória	Felső kategória
Termék	Seagate 80 GB, ATA133, 8 MB cache	Samsung 160 GB, SATA	2xSamsung/Seagate 160 GB, SATA
Pro	Gyors, halk, olcsó, 8 MB gyorsítótár.	SATA felület, 3 év garancia, halk.	SATA RAID, RAID0-ban nagyon gyors
Kontra	80 GB nagyon kevés	A 160 GB is elfogy hamar...	Drága mulatság, RAID0-nál nagyobb rizikó
Bruttó ár	15 ezer Ft	27 ezer Ft	52 ezer Ft

Merevlemezek

A merevlemezek viszonylag biztos pontnak tekinthetőek a számítástechnikában – továbbra is a régi szabályok érvényesek rájuk. Vinyó vásárlásakor fontos szempont a kapacitás, a csatolófelület, a zaj, a cache mérete és a megbízhatóság. A kapacitás egyszerű kérdés: minél nagyobb, annál jobb. Csatolófelületben tarol a SATA, ami eleve 8 MB cache-t tartalmaz, és vékonyabb, könnyebben szerelhető kábelt használhatunk hozzá. Manapság már mindegyik HDD minimum 7200 fordulat/perc sebességgel pörgeti tányérjait, és a legtöbb esetben hangtalan csapágyazást alkalmaznak. A merevlemezek esetében erős a márkahűség, így ha valakinek eddig bevált egy típus, vagy valamelyikről jókat hallott, valószínűleg minden áron azt fogja választani. Nekünk a tesztek és saját tapasztalatok alapján a Seagate és a Samsung merevlemezei jöttek be igazán. Ezek megfizethetőek, csendesek, nem melegszenek túlságosan, és rendkívül megbízhatóak. A garancia a Samsung esetében egyedülálló módon három év, így sokan választják ezt a márkát.

Belépő szinten, a 13-16 ezer forintos ársávban találjuk a 80 GB-os, IDE csatolású, 2 MB cache-es példányokat, míg a 8 MB gyorsítótárért kétezerrel kell többet fizetnünk. Érdemes ilyenkor kicsivel többet szánni egy 120 GB-os változatra, a 2-3 ezer forint ráfizetés megéri, és később hálásak leszünk magunknak, amiért a nagyobbat választottuk. Komolyabb gépbe 160 GB-os példány illik, abból is SATA, vagy legalább 8 MB cache-es IDE változat. A Samsung modelljei 26-28 ezer forintba, a Seagate-ek pedig 23-24 ezerbe kerülnek. Aki a legjobb gépet szeretné magának, sok tárhelyet és nagy sebességet igényel, az mindenképpen több merevlemezt építsen a PC-jébe. Köszönhetően az integrált RAID vezérlők terjedésének, egyre többen választják ezt a megoldást. A RAID0 a sebesség megszállottainak kedvez, ám elég, ha az egyik példány meghibásodik, minden adatunknak búcsút inthetünk.

A RAID1 a biztonsági játékosok választása, ilyenkor az olvasási sebesség nő csupán, ellenben a biztonság – a tükrözésnek hála – megduplázódik. Aki mindkettőt egyszerre szeretné, kísérletezhet az i915P, illetve i925X(E) (figyelem, csakis ICH6R déli hiddal!) által kínált Intel Matrix RAID megoldással, vagy vásárolhat négy merevlemezt a RAID0+1 kiépítéshez.

A PC GURU legyen veled...
...minden hónapban!

Fizess elő még ma a PC GURU következő 12 számára mindössze 9 lap áráért - így 3 számot INGYEN adunk!

Érdemes előfizetned a PC GURU-ra, mert

- ✓ 25% kedvezményt adunk az utcai árhoz képest
- ✓ minden hónapban legalább egy teljes játékot kapsz
- ✓ nem maradsz le egyetlen számról sem
- ✓ nem érint a lap árának emelése!

5388 Ft megtakarítás!

Így rendelheted meg a PC GURU előfizetést:

✉ Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1300 Budapest 3., Pf. 362.

☎ Telefonon: hívd a 06 1 888 3421, 06 1 888 3422 vagy a 06 1 888 3423-as telefonszámok bármelyikét

Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 1 456 6970-es számra

@ E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre!

✓ Igen, megrendelem a PC GURU következő 12 számát **25% árengedménnyel** mindössze 16 164 Ft-ért!

Név:...

Postázási cím:...

Számlázási név:...

Számlázási cím:...

E-mail cím:...Telefonszám:.......................................

Születési dátum:...Foglalkozás:.......................................

Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás GURU0501E

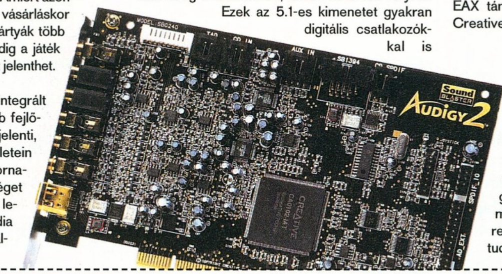
Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról Kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ❑

■ A Creative nem csak a hangra, hanem a külalakra is figyel

Hangkártyák

A hangkártyák világa a hardverek kevésbé dinamikusan fejlődő részéhez tartozik – tavaly óta szinte semmi újdonságról nem számolhatunk be, a legnagyobb gyártónak számító Creative sem igazán ide koncentrálja a fejlesztéseket. Amiért azonban érdemes odafigyelnünk a vásárláskor rájuk, az az, hogy a gyengébb kártyák több terhet rónak a CPU-ra – ez pedig a játék közben életbevágó fps-értékeket jelenthet.

Szóljunk először az alaplapi integrált megoldásokról! Itt a legnagyobb fejlődést talán az Intel HD-Audio jelenti, amely a gyártó újabb lapkakészletein található meg, és a 7.1-es csatornakiosztás mellett igen jó minőséget igér (192 kHz, 32 bit). Kevésbé lehet újdonságnak nevezni az nVidia nForce2 lapkakészletében található MCP-T chip APU-ját, amely továbbra is egyedülálló szolgáltatásokkal és minőséggel rendelkezik – legalábbis az integrált megoldások között.



A piac nagy részén egyébként az ALC650 és 655 uralkodik (a két chip között annyi a különbség, hogy utóbbi képes automatikusan érzékelni, melyik csatlakozóba dugtunk hangszórót, és melyiket akarjuk bemenetként használni), illetve megtalálható még a CMI 9739, 8738 és a Via Vinyl is. Ezek az 5.1-es kimenetet gyakran digitális csatlakozókkal is kiegészítik – külső hatcsatornás dekóderrel és erősítővel kiválóan alkalmasak házimozizásra is.

Az igazság azonban az, hogy mindezek ellenére komolyabb (játék)feladatokra még ma is jobb választás a különálló hangkártya beszerzése, már csak azért is, mert 10 ezer forint körül egész jó ár/érték arányú darabokkal találkozhatunk. A sort a Creative SB Live! Value 5.1 nyitja, amely OEM változatban (és kinek kellene a sok zenész-kiegészítő?) tizezer forint alatti ára ellenére még mindig igen jó kártyának számít. Bár a legújabb EAX-reinkarnációkat nem támogatja, az általa nyújtott élmény magasabb igényeknek is megfelel, hatcsatornás analóg és digitális kimenetének segítségével pedig a csatlakozási lehetőségek területén is nagy szabadságot biztosít.

Az olcsóbb kártyák közé tartozik még a Philips Sonic Edge 5.1, amely hasonló szolgáltatásokkal (EAX 2.0 és A3D támogatás, digitális kimenet) rendelkezik, hasonló áron. A következő versenytárs a Terratec Aureon 5.1 Fun – itt már digitális bemenettel is találkozhatunk. A drágább árszegmensben is a Creative az első, mégpedig az Audigy2 ZS, amely szintén kapható gazdaságos OEM kivitelben (az „egyes" Audigyt hagyjuk ki, ha lehet). Ez már nemcsak nyolc csatornát, hanem az összes létező EAX szabványt (EAX 4.0 HD-ig bezárólag), a Dolby Digital EX és és DTS-ES kódolást is ismeri. Ha mindez nem győzne meg minket, a kártya hangminősége tapasztalataink szerint az egyik legjobb a piacon, a játékok támogatása kiváló, a sokcsatornás hangok megszólaltatása meggyőző, és végül az EAX 4.0 HD is megéri az árát. Végül azok számára, akik az egyre erősebb notebookokon szeretnének játszani, az Audigy2 ZS kapható PCMCIA csatlakozású kivitelben is.

Természetesen nemcsak a Creative létezik a felső kategóriákban, ám ha játékban gondolkodunk, a többi gyártó nem nyújt értékelhető alternatívát. Hogy ez jó vagy sem, mindenki döntse el maga, de tény, hogy az igen jó minőség mellett a különböző térhatású hangrendszerek és effektek közül az EAX támogatása a legfontosabb – ez pedig a Creative privilégiuma.

Hangfalak

Hiába a szuper hangkártya, a még szuperebb játék, ha a hang megszólaltatására használt hangfalak rosszak, nem lesz igazi az élmény sem. A számítógépes kiegészítők piacán nem igazán találni még egy olyan szegmenst, ahol a gagyi ilyen mértékben elterjedt volna – aki már hallott „csillió watt PMPO" felirattal rendelkező ötezer forintos 5.1-es készletet, tudja, miről beszélünk. A hangfalvásárlás sokak számára lutri, hiszen a boltban meghallgatni nem lehet őket, vagy ha igen, akkor legfeljebb valami ötperces mélynyomó-effektet mutatnak be

i A gyengébb kártyák több terhet rónak a CPU-ra – ez pedig a játék közben életbevágó fps-értékeket jelenthet.

Hangkártyák

Termék	Sound Blaster Live- 5.1 Digital OEM	Philips Sonic Edge 5.1	Terratec Aureon 5.1 Fun	Sound Blaster Audigy2 ZS OEM
Pro	Jó ár/teljesítmény viszony	5.1-es kimenet és EAX 2.0-ig támogatás	Digitális ki- és bemenet	DD EX, DTS-ES, és EAX Advanced HD támogatás
Kontra	Nincs EAX 4.0 HD és nem is várható	Ha olcsóbb lenne OEM termékként...	Játékra kevésbé alkalmas, mint a Live!	Nehéz kihallani a különbséget a Live és az Audigy2 között
Bruttó ár	8 ezer Ft	10 ezer Ft	10 ezer Ft	17 ezer Ft

Ha a két csatorna nem lenne elég akkor jöhetnek a térhangzást alkalmazó megoldások

rajta. Ezért aztán érdemes pár tanácsot megfontolni. Először is: ha nincs szükséged térhatású hangokra, a pénzt inkább magasabb kategóriájú sztereo rendszerbe fektesd – a különbség bőven megéri. Ha lehet, óvakodjunk azoktól a készletektől, amelyeken nincs más felirat, mint a már említett PMPO, valami gigantikus szám kíséretében.

Ha nem igazán vágyunk térhatású hangra (akár mert nincs rá szükségünk, vagy a pénztárcánk kímélése végett), jobb minőségű 2.1-es készlet remek választás lehet. Viszonylag olcsó, de meglepően jó hangminőségű a Logitech Z-3i. A két szatellitsugárzó elég látványos ahhoz, hogy bármilyen asztalon jól mutasson, a zárt rendszerű mélynyomó pedig megfogott, száraz hangjával (és nem brummogással, búgással) járul hozzá a zenei élményhez. A könnyű kezelhetőségről vezetékes távirányító gondoskodik. A valamivel nagyobb teljesítményt igénylők számára a Creative I-Trigue sorozata is jó választás lehet – ezek közül a 3400-as az, ami szerintünk a legjobb ár/érték aránnyal bír. A cég saját fejlesztésű Titanium Micro Driver hangszórói igen tiszta, bár kicsit csilingelő hangon szólnak, a basszreflex mélynyomó pedig segít a gatyaszárlebegtető mély hangoknál.

Nagyobb szobákba is megfelelő hangerő előállításához már komolyabb készletre lesz szükségünk – ezek között található a THX minősítésű Logitech Z-2300. A külalakjában a Z-3i-re hasonlító (csak éppen szteroidon nevelkedett) szett 400 wattnyi csúcsteljesítményével már valóban földrengető erejű. A 20 cm-es mélynyomó az autó-hifi piacon is elismerésre méltó dinamikával szólal meg, ráadásul a többféle bemenet segítségével nemcsak a PC-t, de például az MP3 lejátszónkat is rákötheljük.

Ha szükségünk volna digitális bemenetre is, a Creative által forgalmazott, de a Cambridge Audio által gyártott MegaWorks 250D lehet a jó választás – a Z-2300-hoz hasonlóan ez is THX minősítést kapott, a 300 watt teljesítmény pedig bőven elegendő a mindennapi felhasználásra. Még drágább, de igen jó hangú és teljesítményű az Altec Lansing FX6021-es szettje, amely kettős erősítésű szatellitekkel, valamint külön vezetékes és vezeték nélküli távirányítóval rendelkezik.

A valódi játékélményhez két csatorna gyakran kevésnek bizonyul – különösen FPS-ekben jöhet jól a térbeli hangzás nyújtotta „harmadik szem".

Ehhez kénytelenek leszünk mélyebben a zsebünkbe nyúlni – az elfogadható 5.1-es rendszerek valahol a Logitech Z-640 környékén kezdődnek. Az alig 20 ezer forintos árért cserébe valódi 5.1-es élményt kapunk, és ugyan csak kisebb területek besugárzásra elegendő teljesítménnyel rendelkezik, ezért kárpótol tiszta, levegős hangzása.

A középkategóriában már több készlet közül választhatunk – itt van mindjárt a Genius SW-5.1 Home Theater Deluxe, a „fadobozos Genius". Bár a teljesítménye nem a legnagyobb, kidolgozása nagyon igényes, és hangminősége is igen jónak mondható. Szintén itt találjuk a Creative Inspire T7700-at, amely viszonylag jó árúnak mondható nyolccsatornás rendszer.

Egyértelműen a felső kategóriát képviseli a Logitech Z-5300, amely THX minősítésű és a Z-5500 Digital, amely emellett még hardveres Dolby Digital és DTS dekóderrel is rendelkezik. A kategória csúcsát pedig a Creative foglalja el, a nyolccsatornás, 700 wattos GigaWorks S750-el. Ez, párosítva egy legalább 5.1-es hangkártyával (ilyenkor a maradék két csatornát kikeveri magának), egyedülálló élményt nyújt.

Több csatornás hangfal szettek

Termék	Logitech Z-640	Genius SW-5.1 HT Deluxe	Creative Inspire T7700	Logitech Z-5300	Creative GigaWorks S750
Pro	Kedvező ár	Jó hangminőség, igényes kivitel	Olcsó a 7.1 csatornához képest	Jó hangminőség és dinamika	Szuper hangminőség, teljesítmény
Kontra	Kis teljesítmény	Nagy helyigényű szatellitek	Alacsony dinamika	Nem találtunk…	Sokaknak kicsit drága lehet
Bruttó ár	kb. 24-25 ezer	kb. 30 ezer	kb. 25 ezer	kb. 40 ezer	kb. 95 ezer

Sztereo hangfal szettek

Termék	Logitech Z-3i	Creative I-Trigue 3400	Logitech Z-2300	Cambridge Soundworks MegaWorks 250D	Altec Lansing FX6021
Pro	Nagyon szép hang, jó ár.	Szép, élénk hang, külalak.	Hatalmas teljesítmény.	Digitális dekóder, nagy teljesítmény.	Szép hang, szép kivitel.
Kontra	Csak kisebb szobákba ajánlott.	A mélynyomó "bebúg".	Ezért a pénzért...	A szatellitek gyengék	Drága.
Bruttó ár	kb. 22-25 ezer	kb. 22-25 ezer	kb. 40 ezer	kb. 40 ezer	kb. 58 ezer

Optikai meghajtók

Ez az a terület, amelyre olyan szinten lehet számítani a fejlődés és a növekedés terén, mint egyetlen másikra sem (leszámítva talán a háttértárolókat). A CD-meghajtók elterjedése után, ami már jó pár évvel ezelőtt bekövetkezett, a gyártástechnológia is annyira kiforrottá vált, hogy ma már szinte fillérekért lehet jó optikai meghajtókat alkotni. A DVD nem rontott a helyzeten, gyakorlatilag a CD után sokkal kisebb lépcsőt kellett lépnie az iparnak, így a DVD vált a legsikeresebb szabvánnyá a szórakoztatóipart kiszolgáló egységek körében. Egészen napjainkig nyúlik a fejlődéstörténete, minek során már ott tart a dolog, hogy karcolhatatlan DVD lemezeket próbál kikísérletezni a TDK, ezzel is biztosítva fontos szerepét az adathordozók gyártói között. A DVD-írók és -olvasók terén itthon nincs túl nagy választék, de nincs is rá szükség, lévén már kiszorulóban vannak akár az 52-szeres CD-írók is. Legtöbbször kombó formájában vannak jelen a piacon az életben maradottak, azaz CD-t írnak és olvasnak egyszerre, továbbá DVD-t is olvasnak (de nem írnak). Ezek az eszközök már bárki számára elérhetők.

Mára testközelbe kerülhetek a DVD írók is. Nem is a leggyengébbek ráadásul, hanem a tápos, sebességtől és szabványoktól duzzadó változataik! A Pioneer 108-as például, mely a pluszos duplarétegű lemezeket (ezek nagyon drágán, 2000 forint körül szerezhetők csak be itthon), és az összes más létező formátumot támogatja, legyen bármilyen silány minőségű is a lemez. Az új generációs házi DVD-sütödék 16-szorosan írnak (amihez még mindig nincs emberi áron lemez, s ami van, az is csak a pluszos szériában), ehhez már nem árt stripe-olt winchester-konfiguráció, vagy izmosabb, más műveletre nem használt hagyományos merevlemez. Megközelítőleg 18 ezer forintért így egyben kapunk CD/DVD olvasót és CD-DVD írót, nem is szoknya alá rejtendő képességekkel. Mindenkinek javaslom a NEC és a Pioneer termékeit, hosszútávon sem okoznak majd csalódást. Ideje lecserélni az ünnepek ürügyén a régi és elavult meghajtókat! A Blu Ray szabvány még közel sincs kiskereskedelmi forgalomban, így legalább két évig biztosan szabad lesz a pálya a hagyományos DVD technológiának. CD lemezt már nem lehet annyival olcsóbban vásárolni, mint amennyivel több kapacitást ad a DVD. 750Mb-ért fizetnénk a CD esetében kb. 100 forintot, míg 200 forintért ennek hétszeresét lehet felszuszakolni egy DVD lemezre. A CD-írók ára ma már majdnem vetekszik egy egér árával (hol van már a hőskor, amikor az egyszeres sebességű író negyedmillió forint volt és lassabban írt egy lemezt, mint ahogy ma

Íme az Asus külső pörkölője

egy ADSL-tulaj letölt a netről...). Ebből a nézőpontból látszik a legjobban, hogy a CD-ket még adathordozásra sem érdemes tartani, sőt, hétszer annyi helyet foglalnak, mint nagy testvérük, hovatovább a duplarétegű DVD-k széleskörű elterjedésekor ez a szám már 12 lemezre ugrik. Ja, majd elfelejtettem, a PC Guru is DVD-melléklettel jelenik meg, így nem árt, ha van, ami beolvassa. (Ha van mit... ugye Chris?)

Processzorhűtők

Alapvető dolog, hogy egy processzor a tervezési fázison túl három tényező függvényében melegszik. Az üzemfeszültség nagyságától (melyet tuningkor akár másfél, esetleg két tizeddel is emelnek a bátor megahertz-vadászok, ezzel exponenciálisan növelve a hőleadást), az órajeltől és kisebb százalékban a beépített cache méretétől. Magyarul: minél jobban hajtunk egy procit, annál melegebb lesz. Jelenleg ott tart a dolog, hogy egy Prescott magos, „kazánház" becenevű Pentium 4 az első szériákból közel 125 watt hőt disszipál, mely a legedzettebb hűtési megoldásoknak is jelentős fejfájást okoz. Mind az Intel, mint az AMD rájött, hogy ez nem mehet így tovább, a léghűtésnek is megvannak a határai, amit akkor is tudomásul kell, venni, ha az új processzorok (AMD64 és az Intel új Prescottjai és Northwoodjai) közel fele olyan magas hőfokon üzemelnek, mint korábbi társaik. No, és akkor még nem is beszéltünk a Cool and Quiet megoldásról, mely egyfajta CPUIDLE (régebben sokak által használt „CPU-hűtő" szoftver) megoldásként kisebb hőtermelést jelent a processzornak abban az esetben, ha nem használja a tulajdonosa intenzív feladatokra. A Cool and Quiet másodperceken belül több milliószor képes ki és bekapcsolni a processzort, így böngészés és olvasgatás közben, vagy ha csak MP3-at

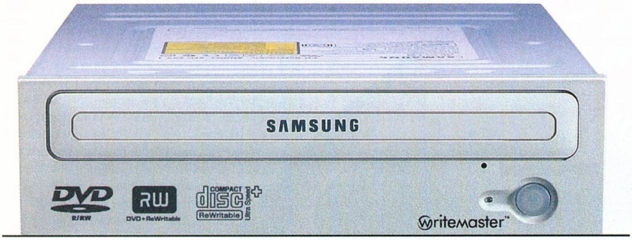
Optikai meghajtók

Kategória	DVD-ROM olvasó	CD-RW meghajtó	CD-RW/DVD 'kombó' meghajtó	DVD újraíró
Termék	Toshiba SDM-1502	Aopen CRW5232	Toshiba SD-R1312	Pioneer DVR-108D dobozos
Pro	gyors, halk mechanika, minden formátumot olvas	magas írási sebességek, jó ár	megbízható, igazi mindenes	minden formátumot gyorsan és megbízhatóan ír
Kontra	ritka a fekete kivitel, mint a fehér holló	miért csak CD-t ír...	kicsit többért DVD író kapható	nincs
Bruttó ár	5 ezer Ft	5 ezer FT	10 ezer Ft	18 ezer Ft

Processzorhűtők

Kategória	Olcsó AMD processzor hűtő	Olcsó Intel processzorhűtő	AMD processzor (Socket A) hűtő tuninghoz	Intel processzor (Socket 478) hűtő tuninghoz
Termék	gyári hűtő - a dobozos processzorokhoz jár	gyári hűtő - a dobozos processzorokhoz jár	Zalman CNPS7000CU	Gigabyte GH-PCU31-VH
Pro	gyárilag minősített hűtés, halk	minőségi hűtés, átlagosan halk	jó teljesítmény, állítható fordulatszám	Állítható fordulatszám, tiszta réz
Kontra	tuninghoz nem ajánlott	komolyabb tuninghoz nem ajánlott	nem minden alaplapra szerelhető	fordulatszám szabályozó
Bruttó ár	ált. plusz 2-3,5 ezer Ft a processzor (OEM) árán felül	ált. plusz 1-4 ezer Ft a processzor (OEM) árán felül	9 ezer Ft	10 ezer Ft

hallgat az ember, emberi hőfokon marad a CPU. A lényeg az, hogy amíg mindenki át nem áll ha-tékonyabb hűtési megoldásokra, mint például a vízhűtés, addig komoly létjogosultsága van a léghűtéseknek is, melyeknél a tervezőknek két olyan dolgot kell összeegyeztetnie, melyek alapvetően ütik egymást: a hűtőteljesítményt és a hangerőt. A Zalman név ismerős lehet mindenki számára, első körben ők jelentkeztek olyan megoldásokkal, melyek ugyan nem voltak tökéletes hatékonyságúak, de a 4-5 fokkal magasabb állandó maghőmérsékletért cserébe csendesebb géppel kecsegtették a vásárlókat. A Speedfan szoftverrel párban máig az egyik legkelendőbb modell a CNPS7000CU, melynek a Primecooler jóvoltából olcsó vetélytársa akadt, lévén kihozták teljesen ugyanazt a hűtőt, fél áron... Ekkora réz hűtőbordát a processzorra helyezni korántsem akkora feladat (és messze nem olyan veszélyes szállításkor), mint figyelmeztetnek rá a szakemberek. A méret általában garantálja a jó teljesítményt, ezt tartsátok szem előtt. Azok a hűtési megoldások, melyek sokkal inkább színesek és villognak, mint amennyire hatékonynak tűnnek, mindig rossz választások. Inkább válasszátok a dobozos processzorokat vásárláskor, ha nem tudjátok milyen hűtést alkalmazzatok – a dobozban mindig gyári, jó hatásfokú hűtőt adnak. Persze nem utolsó dolog megkérdezni az eladót sem, hogy mit javasol... Nem azon a párezer forinton kell spórolni, ha a gép stabilitása forog kockán! A tízezer forint körüli kategóriában a Zalman terméke az egyeduralkodó, a drágább megoldások közül a Thermaltake 103-as modellje emelkedik ki, mely abszolút passzív, azaz nem szükséges hozzá ventilátor, és hőcsöves megoldást alkalmaz. (Ennek ellenére ajánlott arconfújni alacsony fordulatszámú, még mindig halknak számító ventilátorral) Ötezer forint alatt hangos, de működőképes hűtések tucatjait találhatjuk, a Coolermasternek van egy-két elegánsabb megoldása, de mindegyikhez javasolt a Speedfan használata, ha valóban halk gépet szeretnénk. Mindenképp győződjetek meg róla vásárláskor, hogy az alaplap kondenzátorai, vagy egyéb kiálló alkatrészei nem zavarják-e az új hűtőt!



■ **A Samsung itt is nyomul**

i Ötezer forint alatt hangos, de működőképes hűtések tucatjait találhatjuk.

■ **Pont ilyen dobozban járt nálunk is**

canopus

http://www.canopus.hu

tel: (1) 253-0038

Let's EDIT 2

Felvétel Szerkesztés Írás

Házi videóból DVD

3 lépésben!!!

1. lépés

DV AVI, MPEG-1, MPEG-2 formátumokba történő beírás a számítógépbe!

2. lépés

Valósidejű videószerkesztés a DV kimeneten is, akár kevert forrásokból. 2D-s és 3D-s trükkök, valósidejű szűrők, feliratozás és hangkeverés.

3. lépés

DVD írás közvetlenül a szerkesztőlécről, fejezetek megadásával. Kijátszás lehetősége számos formátumba (Real Media, QuickTime, Windows Media, MPEG-1, MPEG-2).

A Logitech továbbra sem okoz csalódást

Billentyűzetek és egerek

A világért sem szeretnénk azt a látszatot kelteni, hogy a sznob játékőrültek lapja lennénk (bár a szerkesztőség tagjai ezt az állítást puszta létükkel cáfolják), de tény, hogy nem minden egér alkalmas hardcore játékra, ahogy az is nyilvánvaló, nem mindenki hardcore játékos. Aki még nem merült el teljesen a játékokban, de már elege van az elvándorló, vagy akár szökdécselő egérkurzorokból, legjobban OEM Logitech vagy Microsoft egérrel jár. Előbbi nagyobb számban létezik, és „Logitech OEM"-ként már-már egy külön modellé léptették elő. Meg is érdemli: kellemes fogású, pontos és olcsó kétkezes egér. A zsenik ugyan átlátják a káoszt az asztalukon, de attól a felgyülemlett holmiban el-elakadhat az egér zsi-

A fanatikus játékosoknak való egerek körében legjobbat hirdetni nagy merészség lenne. Ugyan sokkal kevesebb fórumon, és egyelőre messze kulturáltabban, de közel az nVidia kontra ATI, illetve AMD kontra Intel szócsaták hevességével folyik a vita arról, hogy melyik a legjobb vadászegér. Ugyan nem annak tervezték, de remek felépítése, no és kezelőprogramja miatt az MX510 játék, mintha csak a névbeli csalóprogramot használná a tulajdonos. A szett első (és olcsóbb) eleme a Microsot Intellimouse Explorer 4.0, melynek tartósságát sokan, egyéb erényeit viszont alig vitatják. A duó másik tagja a Steelpad 4S egérpad. A kettő együtt valóban hatékony virtuális tömegpusztító fegyver, csak nem szabad büszkélkedni vele, mert jobb szervereken az Aimbot szóra azonnal kitiltják az embert.

Ami a billentyűzeteket illeti, ezen a piacon is rengeteg változás történt. Tucatszám érkeztek új modellek, van már lapos, szuperlapos, háromszögesített (és mint tudjuk, kakaóbiztos is). Minden magára valamit is adó cég kihozott szuper-multimédiás billentyűzetet, némelyikre épp csak a monitort nem építették rá. Mindezek ellenére a tavaly ajánlott két példány ma is remek választás. A Genius Comfy KB-10X megbízható, egyszerű,

i Minden magára valamit is adó cég kihozott szuper-multimédiás billentyűzetet, némelyikre épp csak a monitort nem építették rá.

nórja. Erre kínál megoldást a Logitech legújabb alkotása, az MX1000. Modern, minden jóval ellátott, lézeres megvilágítással dolgozó egerük ergonómiája kiváló, de ebből adódóan csak jobbkezesek használhatják. Visszahúzó tényező a termék igen magas ára, mégis minden hazánkba érkező szállítmányt napok alatt elkapkodnak…

az egyik tuti dobogós már jó ideje. A közelmúltban érkezett meg a híres-hírhedt Razer legújabb modellje, a Diamondback, megnövelt felbontással (a pixel compensationt még nem tudták megoldani), kétkezes felépítéssel, és fantasztikusan eltalált kinézettel. Sokaknak lehet szerelem az első látásra. Az Aimbot név kellemetlenül ismerős lehet, a forgalmazó szerint szettjével annyira jól megy majd a

olcsó, magyar és angol kiosztással is létezik – és nincsenek altatógombjai. A Logitech Internet Navigátor billentyűkiosztása remek, a multimédia sor és annak csoportosítása szintúgy (sok más gyártó merített ötletet az elrendezésből). A billentyűzet tökéletességén egyedül magas ára ejtett csorbát tavaly ilyenkor, de ez jelentősen csökkent azóta, így ma már, ha olcsónak nem is nevezhető, de bőven megéri az árát.

Billentyűzetek és egerek

Kategória	Középkategóriás egér	Felső kategóriás egér	Középkategóriás egér játékra	Felső kategóriás egér játékra	Olcsó billentyűzet	Középkategóriás billentyűzet
Termék	Logitech OEM	Logitech MX1000	Logitech MX510 / Razer Diamondback	The Aimbot	Genius Comfy KB-10X	Logitech Internet Navigator
Pro	A maga kategóiájában a legjobb.	Szinte tökéletes.	A három legjobb játékegér 1-1 példánya.	A trió harmadik tagja, profi egérpaddal.	Egyszerű és olcsó, jó billentyűkiosztás.	Remek billentyűkiosztás, kényelmes.
Kontra	-	Magas ár.	Hitvita a rajongók között.	Közutálatnak örvendő név.	Semmi extra.	-
Bruttó ár	2,5 ezer Ft	19 ezer Ft	14 / 15 ezer Ft	18 ezer Ft	2 ezer Ft	6 ezer Ft

Monitorok

A tavaly leírtak jó része (és ezzel üdvözlünk minden törzsolvasót) továbbra is igaz, sőt esetenként még inkább az. 15"-os monitort lassan már csak 17"-os árért kapunk, de LCD változatban is ráakadhat bárki kis kereséssel nettó 40 000 alatt. Hogy akkor mit keresnek még a CRT monitorok a piacon? Nos, továbbra is számos olyan előnnyel bírnak, amit pont a játékosok tudnak igazán értékelni. A TFT monitorok csak alapfelbontásukban adnak torzításmentes képet, ami nem lenne még akkora baj, de 17 és 19 hüvelykes készülékeknél ez a felbontás 1280*1024, ami finoman szólva is elég hardverigényes – mégpedig a videokártya oldaláról, az új játékokat ugyanis kevés 3D gyorsító képes ekkora felbontásban megfelelő sebességgel futtatni. A TFT térhódítása miatt sok cég kiszállt az üzletből (nagy nevek is, mint a ViewSonic, vagy a Sony), így a CRT-k piacának két fő szereplője az LG és Samsung maradt.

A ViewSonic felső kategóriás versenyzője remek darab

A 17 colosok mezőnyében még megvan a jó öreg és megbízható Samsung SyncMaster 765MB, de természetesen elkészült utóda, a 795MB is. A két készülék sokban hasonlít (leginkább vásárlói elégedettségben), az újoncnak is a köztesnek számító 85 KHz-es sorfrekvencia maximuma, ami már elég az 1024x768@100Hz frissítéshez. Az új modell ára nagyjából 36 000 Ft, míg a nosztalgiázóknak 38 000 Ft-ot kell kiadni, ha egyáltalán még találnak 765MB-t. Aki szerint csak a csíkos az igazi – legalábbis monitorból – annak már mélyebben kell a zsebébe nyúlnia, de cserébe fantasztikus monitort kaphat. A Diamondtron M2 képcsöves Ilyama HM704UTc adatai méltóak a 70 000 forintos árhoz. A készülék külseje modern, de ízléses, a kezelése kényelmes, a képe fantasztikus. Egyetlen hibája, hogy Magyarországon nehezen hozzáférhető...

A 17 és 19 hüvelykes monitorok közti árkülönbség jelentősen lecsökkent az elmúlt évben, így ma már bárki dönthet úgy, a jobban látható ellenfelek és a megnövelt házimozi-élmény megéri a – továbbra is súlyos, de már nem ijesztő – többletkiadást. Ezen a szinten hamar belebotlik az ember a Samsung SyncMaster 957MB-be, ami alapmodellnek kiváló. Cserébe a gyengébb sorfrekvenciáért és az apertúrarács hiányáért a készülék ára igen barátságos, közel jár a sokak által vágyott 60 000 forintos határhoz. Rácsmaszkos képcsőért sem kell messze menni, és ebben a méretben a váltás költsége is valamivel kisebb. A Philips 109P40 a cég Brilliance családjának tagja, szép hagyományok örököse: jó frissítési sebesség, helytakarékos kialakítás, remek képminőség. Külseje nem sokat változott az elmúlt években, így méltatlanul egyszerűnek tűnik első látásra.

Samsung 765MB

A TFT technológia egyik fő hátránya mindig is a képpontok reakcióideje volt. 16ms már elég lehet legtöbb embernek (60 fps), de a fanatikusok kedvéért – no meg a marketing-előnyöket figyelembe véve – az ipar nekilátott csökkenteni a reakciódőt. Amikor ezt nem sikerült kellően gazdaságosan megoldani (még hogy a felhasználó érdeke a fő...) jött a trükk. A 12 ms frissítésű monitorok legtöbbje csak 64 szürkeárnyalatot (256 helyett) használ a jobb sebességért. Az effajta „gyorsított" monitorokat arról a legkönnyebb észrevenni, hogy 16,7 helyett 16,2 millió színárnyalat a hivatalos adatuk – amíg a cégek még legalább ennyire tisztességesek, hogy ezt kiírják... Nagyon sok felhasználó – ahogy a megváltozott felbontással járó torzítás esetében is – észre sem veszi a különbséget, másokat viszont a világból ki lehet kergetni ilyen monitorral. Ez az ízléskülönbség – a pixelhibák mellett – újabb ok arra, hogy csak olyan monitort szabad venni, aminek előtte meg lehet nézni a képét.

17" kategóriában az LG L1730B mellett szól a jó frissítés (12 ms, azaz 83 fps), és a kedvező ár. Nagyon sokan elégedettek a készülék képminőségével, de mivel az alacsony reakcióidőt a már ismertetett trükkel érte el a cég, mindenképpen ellenőrizni kell, mennyire szúr szemet a gyengébb színátmenet. A Viewsonic VG712B szintén 12 ms reakcióidejű, de teljes szürkeskálával dolgozik, ami az árán is meglátszik, ám az a termék minőségéhez (a fényereje is magasabb az átlagnál), no és a gyártó hírnevéhez képest tisztességes ajánlat.

Mára a 19 hüvelykes TFT-k ára is sokat szelídült, igaz csak nettóban, de már 100 ezer alatt is el lehet csípni egyet-egyet. Erre jó példa a CTX S962G+. 25 ms frissítése ma már kicsit gyengének tűnhet, de 40 képkocka / másodperc is sok mindenre elég. Például filmnézéshez tökéletes, amibe a készülék egyéb értékei (700:1 kontraszt, nagyobb látószögű MVA panel) is besegítenek. Természetesen ebben a méretben is akad már megfelelőbb monitor a játékőrülteknek: a ViewSonic VX912 hihetetlenül jól sikerült modell. 12 ms reakcióidő, nagy látószögű panel, remek képminőség, sőt a formatervezése is jó.
Ára ennek megfelelően elég magas, jelenleg 160 000 Ft.

Monitorok

Kategória	17 colos CRT	19 colos CRT	17 colos LCD	19 colos LCD
Termék	1. Samsung SyncMaster 795MB 2. Ilyama HM704UTc	1. Samsung SyncMaster 957MB 2. Philips 109P40	1. LG L1730B 2. Viewsonic VG712B	1. CTX S962G+ 2. Viewsonic VX912
Pro	1. Jó kép megfizethető áron. 2. Professzionális.	1. Nem "csíkos". 2.. Valódi rácsmaszk.	12 ms reakcióidő.	1. Jó ár, pixelgarancia. 2. 12 ms, MVA.
Kontra	1. Közepes frissítési frekvencia. 2. Alig beszerezhető, drága.	1. Közepes frissítési frekvencia. 2.. Viszonylag drága.	1. Kicsit csalós. 2. Viszonylag ritka.	1. Csak 25 ms. 2. Húzós ár.
Bruttó ár	1. 38 ezer Ft 2.. 70 ezer Ft	1. 65 ezer Ft 2. 85 ezer Ft	1. 95 ezer Ft 2. 110 ezer Ft	1. 120 ezer Ft 2. 160 ezer Ft

Már-már klasszikusnak számító darab a Logitechtől

Kormányok

Sajnálatos módon túl sok fejlesztés nem történt az elmúlt évben. Egyetlen komoly újdonságot vezettek be kisebb cégek, a többplatformos kormányt, azaz a törzsrészből kimeredő kábelrengeteggel az irányító PC-hez PS2-höz és Xboxhoz is hozzákapcsolható (persze egyszerre csak egyhez...). Az eredmény, ahogy sejteni lehet, elég vegyes. Az elgondolás működik, takarékosságra jó, játékélményre kevésbé – legyen elég ennyi. A Saitek ürsorozata ugyan még fel-fellelhető néhány helyen, de kezdő vezetők jobban járnak az egyszerű, és mára kellemesen olcsóvá vált Logitech WingMan Formulával. Ugyan az erő-visszacsatolásról le kell mondani ezzel a modellel (force feedbackes testvére 4000 forinttal drágább), de éppen ezért alkalmas kezdőknek, ugyanis nem kell szkanderezniük a kormánnyal. Mivel jelentős változás nem történt, a legjobb választás továbbra is a Logitech MOMO Racing Force Feedback. Minden megtalálható benne: erős FF, 270 fokos kormánymozgás, kényelmes fogás (bőr borítás!) strapabíró szerkezet, sok gomb – és felesleges gázkar, hogy valamit szidni is lehessen. Minőségének és a piaci helyzetnek megfelelően sajnos ára makacsul tartja magát a fellegekben (különösen kínos alaplapban vagy VGA kártyában kifejezve), de aki megszerzi, hamar megbizonyosodhat arról, hogy megérte a befektetést.

Gamepadek

„Ahogy egyre több játékot írnak át konzolokról PC-re, úgy válik egyre nélkülözhetetlenebbé a jó gamepad megvétele – hiszen az egér-billentyűzet kombináció ugyan verhetetlen stratégiai játékokban és FPS-ekben, de máshol nem működik kielégítően." – írtuk tavaly ilyenkor. Azóta megjelent néhány portolt játék, amibe belekezdve a nyersen átvett irányítás miatt ordítva rohanhatott a játékos a falnak, majd a boltba gamepadért, és a szétvert billentyűzetet-egeret pótolni.

A játéktermek hangulatát igyekszik visszaadni a Genius Power Station nagydarab irányítópaneljével – sikeresen. A precíz irányítást igénylő Metal Gear Solid 2-höz például kifejezetten ellenjavallott, de feszültség-levezető, „gyakós" játékokhoz ideális. Egyetlen hátránya, hogy műanyag, azaz kevésbé strapabíró, mint ahogy a látvány mutatja. Hivatalosan már kifutott termék, így egyre nehezebb lesz hozzájutni.

A Logitech Rumblepad 2 messzebbről könnyen összetéveszthető a PS2 kontrollerével, valószínűleg nem véletlenül. A gombok kiosztása is, ahogy a cég finoman utal rá, „ismerős", de a legjobb helyről lopták a tervezést, így emiatt sem neheztelhet igazán senki. A fogás jó, a kiosztás jó, úgyhogy „Lets get ready to rumble!" A vibrációs motor kellemesen erős, analóg irányítás közben néha okozhat kellemetlen meglepetést, de éppen ezért izgalmas vele játszani.

Joystickok

Botkormány-fronton sem lehet igazán meglepő új technológiákra, ötletekre bukkanni, a két fő játékos szépen csiszolgatja már meglévő darabjainak tudását, és főleg külsejét. Mind a Saitek, mind a Logitech kínál vezeték nélküli joyt, de az első eufórikusan szabad légiparádék után sokan meglepve veszik észre, hogy évtizedes megszokásuk miatt továbbra is az asztalt használják talapzatként. Az erő-visszacsatolásos modellek terén is fej-fej mellett halad a cég, de a tetszetős külső sajnos megölte a kellően erős motorokat, maradnak a régi bevált példányok. A Cyborg sorozat teljes megújuláson esett át a közelmúltban, de még nem ért ide az első szállítmány, hogy a gyakorlatban is bizonyítsanak. Ezért a legjobb alapjoystick továbbra is a Logitech WingMan Extreme Digital 3D. Kényelmes, strapabíró (bár közel egy év Battlefield és Desert Combat után a harmadik tengely már picit túl laza). Nem összetévesztendő a felváltására készült Extreme 3D Próval, ami jobban néz ki, sőt fogása talán még jobb is, és ugyanolyan jó vele repülni, mint elődjével, a gázkar áthelyezésével valamivel nehezebb és pontatlanabb lett a működtetése.

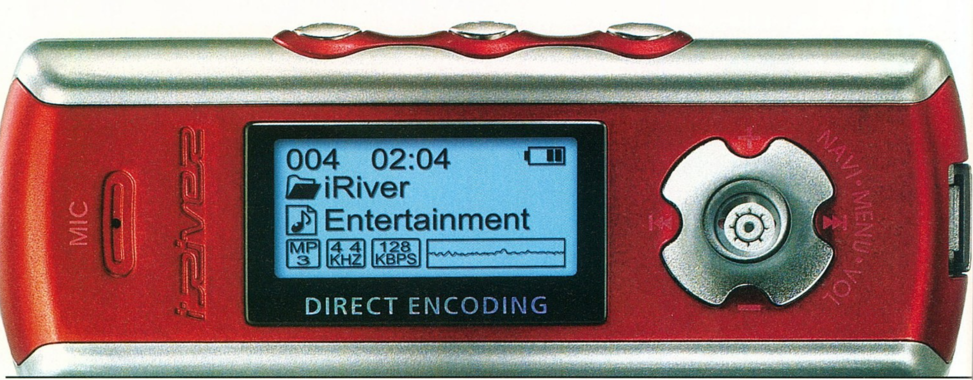
Az igazi elszánt pilóták egyik legszomorúbb napja volt, amikor a Thrustmaster átment gagyiba. Szerencsére a Saitek hajlandó volt ezzel a viszonylag kis réteggel foglalkozni, így folyamatosan fejleszti HOTAS (Hands On Throttle and Stick) rendszerét. Jelenleg az X45 szerezhető be némi szerencsével és nagyobb készpénzállománnyal, hogy felejthetetlenné tegyen minden repült órát – legalábbis annak, aki képes álmából felverve is fújni a kiosztását. Érkezőben az újabb generáció is, neonfényekkel, digitális kijelzővel, de hagyományos fogással és gombok-kapcsolók rengetegével.

Játékvezérlők

Kategória	Középkategóriás kormány	Felső kategóriás kormány	Középkategóriás gamepad	Felső kategóriás gamepad	Középkategóriás joystick	Felső kategóriás joystick
Termék	Logitech WingMan Formula	Logitech MOMO Racing Force Feedback	Genius Power Station	Logitech Rumblepad 2	Logitech WingMan Extreme Digital 3D	Saitek X45 Flight System
Pro	Nincs erő-visszacsatolás.	Kitűnő design, remek játékélmény.	Játéktermi kivitel...	Jó fogás, erős motorok.	Kényelmes és halálosan pontos.	Joy és gázkar együtt, dögös kivitelben.
Kontra	A pro akár kontra is lehet...	Még mindig drága.	...de nem annyira strapabíró.	Nincs hozzá PS2...	A gázkarhoz külön kéz kell.	Az utódja még dögösebb lesz.
Bruttó ár	10 ezer Ft	30 ezer Ft	4 ezer Ft	9 ezer Ft	9 ezer Ft	25 ezer Ft

"szárnyakat ad"

Nincs jobb szórakozásod?
EXIT
MAGAZIN | INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ
Keresd már szerdától a budapesti terjesztési pontokon!



■ Nem csak nőknek!

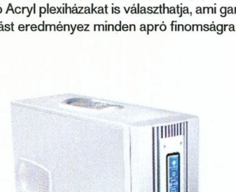
Házak

PC-házak terén jobb a helyzet, mint valaha! Rengeteg nagynevű cég repült rá a témára, ezzel próbálva kielégíteni azt a mérhetetlen piaci igényt, mely az igényes, egyre több extra funkcióval rendelkező házak után sóvárog. A legnagyobb nevek (és legdrágább termékek) továbbra is a Thermaltake, Antec, Chieftec, GSC négyes gyártósorairól kerülnek le, általában az ő termékeiket koppintják a más márkanéven, de hasonló formatervezéssel egyéb távol-keleti gyártók. A Casetek olyan szinten felfutott a nagyok sikerszériáinak másolásával, hogy mostanság egész pofás kis saját házakkal lepi el a piacot. Egyre több az extrém kinézetű ház, melyet a moddereknek hirdetnek – persze az áruk is jelzi, hogy az egész műanyag és második ránézésre már nem is olyan vonzóak ezek a darabok. A LED-ek, ventilátor-fordulatszámot szabályozó egységek, külső USB és Firewire, a fogantyú a hordozhatósághoz, a szines fénycső-hegyek, már mind megszokott bónusznak számitanak, noha véleményem szerint senki sem karácsonyfát vásárolni tér be egy PC-boltba... Újabban tápegység nélkül adják a kiskereskedők a házakat, persze találni táppal ellátott megoldásokat is. Figyeljünk rá, hogy a házak nem mindig tartalmazzák őket, így külön pénzt kell elkülönítenetek a dologra, ezzel is mélyebben nyúlva a pénztárcába. Általános elv, a ház választásakor minél jobb szerelhetőségi faktorral rendelkezzen. Már nagyon kevés az olyan tervezésű ház, melyhez nőgyógyász-diploma kéne egy-egy winchester vagy egyéb meghajtó beszereléséhez. Nagyon kevesen engedhetik meg maguknak a 45 ezer forintos házakat, természetesen státusszimbólumnak tökéletes, szerelhetőségben pedig roppant segítőkész mind. Aki igazán nagyot akar villantani, az se vegye meg a Zalman passzív hűtésű hőcsöves-negyedmilliós csodáját, ugyanis messze nem ér annyit a csend (ráadásul irtózatosan gyenge a hozzá járó táp, amit nem is lehet lecserélni, csak borsos felárért). Ha hűvös eleganciát szeretnénk, a Coolermaster széria a nyerő, ha extrém tuningra vágyunk, és minél több ventilátort szeretnétek a házban tudni, netalántán mobil LAN gépet rakunk össze, és agresszív külsőt szeretnénk, a Thermaltake a jó választás. Az Antec és a Chieftec termékei nem a kiemelkedő külsőségek, inkább a minőségi és megbízható anyagok használatát jelentik. Aki kifejezetten büszke a gépére, az átlátszó Acryl plexiházakat is választhatja, ami garantált belátást eredményez minden apró finomságra.

Tápegységek

Termék	Codegen 300W	Chieftec CT360A	Themaltake W0050
Pro	olcsó	jó teljesitmény, megfelelő áron	abszolúte zajtalan
Kontra	minden más	semmi optikai tuning	nincs
Bruttó ár	3 ezer Ft	10 ezer Ft	45 ezer Ft

i A LED-ek, ventilátor-fordulatszámot szabályozó egységek, külső USB és Firewire, a fogantyú a hordozhatósághoz, a színes fénycső-hegyek, már mind megszokott bónusznak számítanak.



■ Tartalomhoz a forma

Tápok

A folyamatos fejlesztések hatására egyre több kakaóra van szüksége a gépeknek. Egy mai csúcskategóriás gép legfontosabb kelléke túlfeszültségvédelmes táp, mely legalább 350 watt leadására képes, s lehetőleg minél halkabb működés közben. Nincs rosszabb, mint mikor az alaplap és processzorcsere után a Windows installálásakor újraindulgat a gép, netalántán számításigényes feladatoknál elszáll a kis kedvenc. Legtöbbször a silány táp az oka az egésznek. Nem véletlen, hogy a mezei Codegen tápok annyira olcsók, Thermaltake, Zalman, Chieftec társaik pedig annyival drágábbak. Legtöbbjükbe már automatikus fordulatszámszabályozás is bele van építve, aminek köszönhetően nem kell a folyamatosan bömbölő táphűtést hallgatni. Olyan gépekbe, melyekben legalább három merevlemez, 3 GHz-es proci, több optikai meghajtó és raklapnyi egyéb kütyü van, mindenképpen érdemes 15 ezer forint feletti tápot választani. Ha nem sikerül eldönteni, hogy a bolt közepén kézbe kapott táp megfelelő minőségű-e, kérjetek egy huszadrangú noname tápot, és hasonlítsátok össze a súlyukat. Mindig az a nyerőbb, amiben több anyag van (nem vicc!), és ez nem csak a belül található hűtőbordák mennyiségét határozza meg. Hobbirendszerbe, amiben egy winchester, középkategóriás videokártya, egy DVD olvasó és semmi egyéb nincs, 300 W-os táp bőven megteszi. Újabban a Coolermaster Európában elsőként elkezdte forgalmazni ventilátormentes (fanless) tápjait, mely különösen előnyös a halk gépet építők számára. 350 wattos modellel jelentek meg csak, ami érthető, hiszen nagyobb teljesítmény esetén a hőleadás is problémás lenne. A SilenX Luxurae típusú egységei viszont konstrukciójukból adódóan és a méretes – tápon kívülre lógó – hűtőbordáikkal operálva mind minőségben, mind optikai tuningban vezetnek ezen a piacon. Sajnos egyelőre csak Angliából rendelhető meg a 400-460 wattos fanless modell, igen borsos

Házak

Termék	Casetek CK-1016-2A	Antec Sonata	Thermaltake V2000AD
Pro	olcsó	esztétikus külső, jó teljesítményű tápegység	kiváló minőség, hét házhűtő ventilátor, megbízható tápegység
Kontra	nincs tápegység	csak a fekete szinű optikai meghajtók illenek hozzá	magas ár, alacsonyabb portabilitás
Bruttó ár	5 ezer Ft	35 ezer Ft	49 ezer Ft

áron. A perifériák épségének megőrzése érdekében (főleg, ha sűrű az áramszünet a környéken, a szomszéd kislány konnektorba dugott hajcsatjai következtében) érdemes kicsit többet spórolni egy kategóriával jobb minőségű tápra, mint amit vennétek. Ezen a téren különösen igaz, hogy olcsó húsnak híg a leve, ezért ajánlott a minimum 12 ezer forintos kategória körül nézelődni.

MP3 lejátszók

Az elmúlt évben gomba módra szaporodtak az MP3 lejátszók, nem utolsó sorban fájlcserélő hálózatok és az MP3 formátum töretlen népszerűségének köszönhetően. A három alapcsalád – flash memóriás, merevlemezes és CD-s – közül az utóbbi gyakorlatilag kihalásra ítéltetett, igazán ütős újdonság nem jelent meg a piacon. Ennek oka valószínűleg a lemez méretnövelő hatásában és a flash memória árának csökkenésében keresendő.

A legnagyobb pezsgés mindenképpen az első, szilárdtest-memóriás családban észlelhető. A hazánkban nagy számban kapható szuperolcsó gagyik mellett szép számmal találhatunk igényes, profi kivitelű eszközöket is. A mozgó alkatrészt nem tartalmazó, így hosszú elem-élettartamú és nem kopó lejátszók közül egyre nehezebb lesz a választás. Mindenképpen érdemes figyelembe vennünk (a pénztárcánk vastagságán kívül), a valóban hasznos szolgáltatások és az elegendő memória meglétét. Előbbiek természetesen egyéntől függenek, így mindenkinek a saját ítéletére bízzuk, mi az, amit egy digitális lejátszótól elvár, de azért megemlítjük, hogy az ID3 mezők, a könyvtárszerkezetek kezelése, és a meghajtó nélküli USB háttértár eléggé alap dolog. Ami a memóriát illeti, itt – hacsak nincs kártyás bővítési lehetőség – érdemes legalább 256 MB-ban gondolkodni. Ezen már kényelmesen elfér 2-3 órányi zene, és marad hely egyéb adatoknak is.

A kicsi és elegáns készülékek közül a csúcson általában az iRiver termékeit találjuk – a nyakba akasztható formátumot kedvelők számára jó vétel lehet például az iFP-795, amelynek 512 mega memóriájába nemcsak MP3, hanem WMA és OGG formátumú zenéket is feltölthetünk. Az extrák listája bőséges, memóriás FM rádiótól a diktafonig és vonalszintű bemenetig terjed. A felvételek minden elképzelhető műsorforrásból készülhetnek, 8-320 kbps közti bitrátával. A különlegességek között olyan finomságokat találunk, mint az időzített rádiós felvétel és az ébresztőóra.

Szintén az iRiver terméke az iFP-1090, amely küllakban hasonlít a 795-höz, ám színes kijelzővel és VGA felbontású digitális fényképezőgéppel rendelkezik. A Bluetooth-képes telefonok tulajdonosainak nyújt érdekes lehetőséget az Xlive XBM-100 – ez ugyanis egy bluetoothos MP3 lejátszó, amely headsetként is használható, ráadásul a beszélgetések rögzítésére is alkalmas.

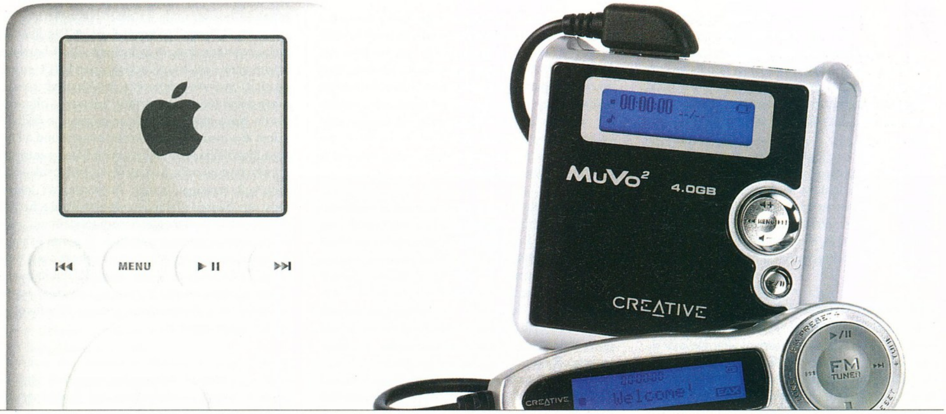
A spektrum másik végén érdekes készülék a Canyon Pocki MP3, amely nem tud ugyan sokat, de olcsó, könnyen kezelhető, SD kártyával bővíthető, ráadásul érdekes, gumírozott burkolatával igencsak strapabíró is. A merevlemezes lejátszók között is nagy a verseny – az elsőség megtartása érdekében az Apple is fejlesztett iPodján –megjelent például az iPod Mini, amely a megszokott iPod-funkciókat nyújtja, ám kis méretben (köszönhetően a 4 GB-os Microdrive merevlemeznek). A másik újdonság az iPod Photo, amely színes kijelzővel rendelkezik és fotók megtekintésére is alkalmas.

A másik nagy gyár, a Creative sem maradt le újdonságok terén: a csúcs Zen sorozat nagyobb, 60 GB-os merevlemezt kapott, illetve megjelent az iPod érintőgombjait másoló Zen Touch is. A mini kategóriában a Muvo2 indul, mint 1,5 vagy 4 GB-os Microdrive-val szerelt lejátszó. Ha minden létező funkcióval (még e-bookként is használható) ellátott MP3-lejátszót szeretnénk, választhatunk az iRiver merevlemezes lejátszói közül. A csúcsmodell a H340, 40 GB-os merevlemezzel, színes LCD kijelzővel és ezeregy szolgáltatással rendelkezik. Csak ízelítőnek: a készülék használható képnézegetésre, és a fényképezőgépről adatok letöltésére, a beépített Li-ion aksi pedig nemcsak külső tápegységről, de az USB portról is tölthető.

Bullseye, Flatline, Gale, Martinm, Wombath, Joc

Flash memóriás MP3 lejátszók

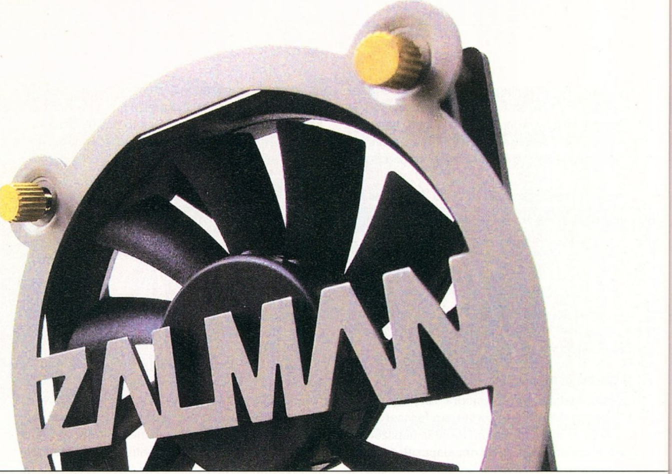
Termék	iRiver iFP-795 512 MB memóriával	iRiver iFP-1090 256 MB memóriával	Xlive XBM-100	Canyon Pocki MP3
Pro	Kis méret és sok funkció	Digitális fényképezőgép	Bluetooth funkciók	"Törhetetlen" kivitel, SD kártyával bővíthető
Kontra	Kissé sokba kerül	A pro akár kontra is lehet…	Más szempontból nem tud semmit…	Nincs szöveges kijelző
Bruttó ár	70 ezer Ft	77 ezer Ft	46 ezer Ft	20 ezer Ft



■ iPod és Creative MuVo: a merevlemezes lejátszók legjobbjai

Merevlemezes MP3 lejátszók

Termék	Apple iPod Mini 4GB memóriával	Creative Nomad Jukebox Zen Touch 20 GB merevlemezzel	Creative Muvo2 4 GB-os memóriával	iRiver H340
Pro	Extravagáns kivitel, rengetegszolgáltatás, jó hangminőség.	Hatalmas tárkapacitás, LCD kijelző, sok szolgáltatás.	Kicsi méret, nagy kapacitás.	Hatalmas kapacitás, színes kijelző, "fotobank" funkció.
Kontra	Kicsit drága a tudásához képest.	Elég drága és nehéz.	Drága, kicsi a kijelző.	Drága.
Bruttó ár	72 ezer Ft	70 ezer Ft	56 ezer Ft	129 ezer Ft



PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat

Hőcsöves VGA-hűtők Videokártya-hűtés komoly szándékkal, avagy Neo fiam, akkor most kék vagy piros?!

Tuningos berkekben lassan szállóigévé válik „a Zalman", amely alatt a gyártó ZM80 sorozatú heatpipe technológiás videokártya-hűtőit kell érteni. Persze mit sem ér egy bemutató, ha nincs megfelelő konkurens, amelyhez viszonyítani lehet – esetünkben ez a Thermaltake Giant lesz.

A hőcsövek működési elvének bemutatásával sok-sok oldalt lehetne megtölteni (lásd korábbi Hűtési akadémia sorozatunkat), röviden a lényeg, hogy a csövek hőszállítási képessége messze meghaladja a rézét, kiválóan el tudják vezetni a kis területen (GPU) képződő hőt nagyobb felületekre (borda).

Zalman ZM80D-HP és OP-1

Több revíziót megélt már a ZM80 család, de most a D modell bevezetésével jelentős előrelépés történt. Az eddigi egy hőcső helyett, amely a két (előlapi és hátlapi) borda között hivatott a hőt elosztani, immár kettőt kapunk, és végre a készlet részét képezik a memóriamodulok hűtésére szolgáló bordácskák, melyek úgy lettek kialakítva, hogy beférjenek a nagyobb, csöves bordák alá.

A csomagolás nem túl komoly, sokat láttat, és kevéssé véd, találtunk is egy karcolást az OP-1 ventilátor díszrácsán és szivárgott a szilikonpaszta. Hasonló problémákkal találkoztunk privát ZM80C-ken is.

Az új verzióval új színben pompáznak a bordák; a sárgás A és ezüst C után most kék színt kaptak, ezzel igazodnak a gyártó többi termékéhez (pl. Reserator). A festés nagyon szép, kérdés, hogy nem akadályozza-e a hőleadást. A bordák felülete kellően nagy, a gyártó szerint passzívan, ventilátor nélkül is képes hidegen tartani a leggyorsabb és egyben legforróbb grafikus kártyákat. A memóriabordák tüskés kialakítása, nagy felülete is hatékony működésre utal.

Két adag GPU-blokkot kapunk, ezek szolgálnak a heatpipe-ok hőforráshoz (azaz a GPU-hoz) való rögzítéséhez. Fontos, hogy a hűtő nem szerelhető fel GeForce 6800 GT és Ultra kártyákra, ugyanis ezeken nincsenek megfelelő rögzítési pontok! Szerencsére az ilyen kártyákon jó hatásfokú, általában szintén hőcsöves hűtőmegoldás szokott lenni. A kisebb GeForce 6800-akon és 6600-akon már megtalálhatók a szükséges 3 mm-es lyukak. Radeonokkal ilyen probléma nincs, a borda X800-akra is felszerelhető. Sajnos az elülső GPU-blokk felülete nem éppen a legsimább, ezen még lehetne polírozni.

A Thermaltake Giant III

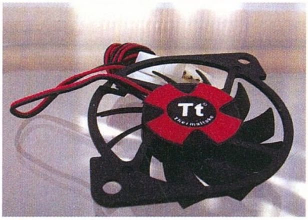
A harmadik Giant is alapos frissítésen ment keresztül az elődeihez képest. A legfontosabb újítás szintén a hőcsövek számának emelése. A bevonatuk is megváltozott, korábban az egyetlen cső aranyozott volt, a mostani pár nikkelezett. Mivel ez a hűtő nem teljesen passzív működésre van tervezve, az elülső bordán egy ventilátornak alakítottak ki helyet, mely az előző verzióhoz képest megnőtt, 4,5 centiméterről 6-ra. A D-s Zalmanhoz hasonlóan már itt is találunk RAM-bordákat; ugyan ezek valamivel kisebbek, de rézből vannak. Az új Tt termék számunkra legijesztőbb része a négy centiméteres ventilátor (blower) volt, ami a borda élére illeszthető, és egyenesen a GPU-ról húzza le a meleget. Ez némileg ellentmond a heatpipe filozófiájának, mely szerint a hő elvezetéséről a cső gondoskodik, a ventilátoroknak csak a bordán kell szorgoskodniuk. A készlethez kapunk még egy hasznos hátlapi panelt, mellyel a hatcentis sebességét állíthatjuk három lépcsőben, a blowert pedig ki-be kapcsolhatjuk. A panel hasznos, egyetlen baja, hogy a hátlapon nehezebben érhető el. Talán a Giant IV-ben már előlapit kapunk... Csomagolása hasonló, mint a Zalmané, természetesen itt a Thermaltake színe, a feketével vegyített piros dominál.

Kinézetre ez a termék is csinos, bár másképp, mint a Zalman. A felszerelés nagyjából ugyanaz, csak a hátlapi szabályzóval tud többet nyújtani konkurensénél. A bordák pereme sikkes hullámformára van alakítva, bordázottságuk és felületük kielégítő. Az elülső – melyen a ventilátor is trónol – felső részén meg van hajlítva, ezzel a kártya élét is letakarja, továbbá ide illeszkedik a befúvó is. Ez a forma kicsit aggasztó a felső memóriamodulok szempontjából.

A légkavarók mérete nem igazán biztató... Még nem nagyon láttunk kis méretű, de hatékony meg-

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

oldásokat. További ráncokat csalt homlokunkra, amikor megláttuk a fordulatszám-adatokat. A hatcentis (ami elvileg kötelező érvénnyel állandóan megy) a leglassabb (L) állásban 3000-et pörög 21 dBA hangerő mellett. Középső (M) állásban 4200 fordulat percenként és 30 dBA, csúcsra járatva (H állás) pedig 5300 fordulat és 38 dBA. Ehhez jön még a blower 9000-es (nem elírás!) percenkénti fordulaton mért 41,6 dBA hangereje. A hőszállítási adatokat nézve (a 6 cm-es maximum 22,3 cfm, a blower 3,53 cfm) tovább mélyültek a barázdák homlokunkon; ez nem igazán versenyképes az OP-1-gyel szemben.



Thermaltake venti

A Giant III-hoz csak egy adag GPU-blokkot kapunk, amely a Thermaltake weboldala szerint univerzálisan használható ATI és nVidia kártyákhoz. Az elülső blokk felületének polírozása itt is kimaradt a gyártási lépések közül, a hátsón viszont ott a szigetelőréteg.

A megmérettetés

Először vizuálisan szemrevételeztük a versenyzőket. A Zalman üdvöskéjén kifogásolható a portéka sérülése a csomagolásban, de sokkal zavaróbb, hogy a Giant III hátsó bordáján nem lehetett teljesen becsavarni az egyik csavart. Tömegük miatt (amely megközelíti a 400 grammot), ajánlatos a kártyákat csavarral rögzíteni foglalatukba.

Meghallgattuk a hangjukat. A Zalman ténylegesen passzív „passzív" beállításnál, semmi hangja. Mérete miatt az OP-1 zaja sem zavaró, halk állásban szinte hangtalan, normálon a hangszíne nem idegesítő. Sajnos nem lehet ilyen jót mondani a Giant III-ról. Még „passzív" beállításban is forog a hat centiméteres ventilátor, igaz ilyenkor nagyjából annyira hangtalan, mint az OP-1. Magasabb fordulatszámra kapcsolva viszont kis ventilátorokhoz illően süvít. Ez a süvítés is eltörpül azonban a bekapcsolt állapotban kilencezret pörgő, erős hangú bloweré mellett.

Lássuk a legérdekesebbet, a hűtési adatokat. Tesztkonfigurációnkat egy termetes Thermaltake Xaser házba szereltük, melyben elöl és hátul is két-két ventilátor volt elhelyezve. A táblázatban a bekapcsolt ventilátorok mellett mért értékeket találjátok. Terheletlen állapotban mért hőmérsékletet a Windows XP felállása után mértünk, majd tizenöt perc Far Cry hevítés után újra mértünk. A központi processzor hűtését próbáltuk vízzel, majd léghűtéssel is.

A GPU-hőmérsékletekre nagyon jó hatással vannak a hőcsöves hűtők. Az előny különösen terhelt állapotban jelentős, ugyanis ekkor a leghatékonyabb a csövek hőszállítása. Nagyon kis mértékben, de a CPU vízhűtésének pozitív hatása is érzékelhető a GPU-n. Vélhetőleg a levegővel hűtött

Zalman borda rántva

CPU esetében a processzoron keletkező hőt a ventilátor a heatpipe bordájára hajtotta. A számítógép házában elhelyezett ventilátorok pozitív hatása kétségtelen, esetünkben átlagosan négy fokkal csökkentették a grafikus processzor hőmérsékletét.

A piros (Tt Giant III) és kék (Zalman ZM80D) versenyét egyértelműen utóbbi nyerte. Ugyan terheletlenül nagyon közel teljesítettek egymáshoz, de amint forró lett a helyzet, a Zalman megoldása jobban őrizte meg a hidegvérét. Dicséretére legyen mondva, hogy teljesen hangtalanul is maga mögé utasította a „passzívan" is egy ventilátorral szerelt vetélytársát.

A memóriák hőmérsékleténél már kiegyenlítettebb a verseny. Itt nem érzékelhető a hőcsövek áldásos hatása, de azért a kis bordákkal jobban teljesített a tesztkártyánk, mint a gyárilag meztelen chipekkel. Hajszállal ugyan, de ebben a tesztsorozatban is a ZM80D győzedelmeskedett. Az eltérés viszont olyan apró, hogy szinte elhanyagolható.

Összegzés

Aki szeretné „hidegre tenni a meleget", annak csak ajánlani tudjuk a Zalman ZM80D-HP-t. Akár passzívan, hangtalanul is megbirkózik a mai legizmosabb grafikus kártyák által termelt hővel, az OP-1 ventilátorral kiegészítve a tuningosok is jó hasznát veszik. Felszerelése ugyan nem egyszerű, de használati útmutató segítségével nem okozott gondot. Hibájaként a GPU-blokk durva felülete és a termék csomagolás vagy szállítás közben elszenvedett sérülése róható fel. Ezeken a Zalman kis odafigyeléssel biztosan javítani tud.

A Thermaltake Giant III, bár kicsit lemaradt tesztjeinkben, szintén jól teljesített. Hasznos figyelmesség a kapcsolókkal felszerelt hátlap, és örvendetes, hogy a memóriamodulok hűtésére szolgáló bordák rézből készülnek. Ugyan nem teljesen hangtalan, de a 6 centiméteres ventilátor halk állásban szinte alig hallható. A zajosan üzemelő blowert nem szerettük, használatát nem ajánljuk.

Zalman ZM80D-HP	
Borda anyaga	alumínium
Hőleadó felület	1350 cm2
Tömeg	350 gramm
Hőcsövek	2 db, aranyozott
Kiskereskedelmi ára	kb. 8250 Ft

Zalman ZM-OP-1	
Méret	80 x 80 x 15 mm
Fordulatszám, zajszint	max.: 2800 rpm, 38 dBA
	min.: 1400 rpm, 20 dBA
Kiskereskedelmi ára	kb. 2330 Ft

Thermaltake Giant III	
Borda anyaga	alumínium
Tömeg	490 gramm
Hőcsövek	2 db, nikkel borítással
"Nagy" ventilátor méret	60 x 60 x 10 mm
Fordulatszám, zajszint	H: 5300 rpm, 38 dBA M: 4200 rpm, 30 dBA L: 3000 rpm, 20 dBA
"Kis" ventilátor méret	40 x 40 x 40 mm
Fordulatszám, zajszint	9000 rpm, 41,6 dBA
Kiskereskedelmi ára	kb. 8660 Ft

Kifogásolható, hogy itt sem kellően finom a GPU-blokk felülete, nehézkes a felszerelés, mert pontatlan a csavarmenetek kialakítása. Arról sem vagyunk meggyőződve, hogy a két hőcsövet érdemes-e ilyen közel elhelyezni egymáshoz. Az árát is figyelembe véve (amely némileg alacsonyabb, mint a passzív Zalman ZM80D-HP-é), kikapcsolt (vagy egyenesen leszerelt) befúvóval ajánljuk.

Konfig.:

**Asus P4P800 Deluxe,
Intel Pentium 4 2,6 GHz @ 3250 Mhz,
512 MB Hynix D-43 DDR400 RAM
@ DDR500,
PowerColor X800 Pro,
Thermaltake Aquarius II
vízhűtés házi radiátorral,
Thermaltake Sparc léghűtés.**

Mérési eredmények (°C)	Üresjáratban			Terhelés alatt (FarCry)		
VGA és CPU hűtés	GPU	RAM	CPU	GPU	RAM	CPU
Eredeti cooler + CPU léghűtés	48	35.6	43	66	69.6	56
Eredeti cooler + CPU vízhűtés	48	35.6	26	66	69.6	30
Thermaltake + CPU léghűtés	41	34.1	43	60	64.1	56
Thermaltake + Thermaltake vent. + CPU léghűtés	39	33.4	43	49	59.5	56
Thermaltake + CPU vízhűtés	40	33.8	26	60	64	30
Thermaltake + Thermaltake vent. + CPU vízhűtés	39	33	26	48	60.5	30
Zalman + CPU léghűtés	41	34,7	43	55	63.5	56
Zalman + Zalman vent. + CPU léghűtés	41	32,6	26.3	43	59.3	56
Zalman + CPU vízhűtés	41	34,7	26	55	63.5	30
Zalman + Zalman vent. + CPU vízhűtés	37	32.2	26	43	59.1	30

PROHARDVER! AZ ONLINE PC MAGAZIN

Prohardver! rovat
Mp3 lejátszó körkép

Jungsoft Muzio JM-200, iRiver iFP-990, Cowon Systems iAudio M3

Az utóbbi időben hatalmas fejlődésen mentek át a kisméretű mp3-lejátszók. Egy-két éve még elég volt egy életképes zenegépnek, ha kis méretével és nagy hangjával belopta magát a vásárlók szívébe, de manapság egy jó minőségű készüléktől elvárjuk, hogy a tökéletes hangzás és számtalan támogatott formátum mellett legyen benne rádió, diktafon és többféle lejátszási mód is. Ezen felül már csak hab a tortán, ha hordozható merevlemezként is használhatjuk az amúgy is többnyire velünk levő készüléket. (Természetesen ez a tendencia megfigyelhető a másik oldalon is, egyre több pendrive kínálja extraként a zenelejátszást.)

Mindez még mindig nem elég ahhoz, hogy adott gyártó készüléke legyen a befutó, egyre több és újabb funkciót agyalnak ki a tervezőlaboratóriumok mélyén, hogy legyűrjék a versenytársakat. Szerencsére a nagy versenyfutásnak mi, felhasználók vagyunk a nyertesei, hiszen a mi kegyeinkért folyik a küzdelem, eltekintve attól az apró kellemetlenségtől, hogy sokszor igen mélyen kell a zsebünkbe nyúlni.

Minőségi lejátszókból járt nálunk három darab: a Jungsoft Muzio JM-200, az iRiver iFP-990 és a Cowon Systems iAudio M3 mérték össze erejüket.

Muzio JM-200

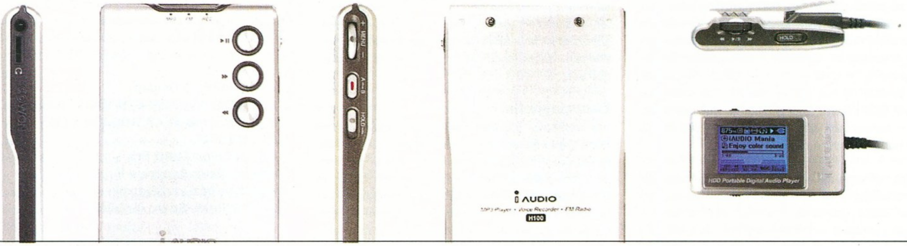
A műanyag dobozból egy első pillantásra megnyerő külsejű apró készülék került elő. A piros színű fém előlap, ezüst szegélyekkel elegáns megjelenést kölcsönöz a kis zenegépnek, ugyanakkor a masszív felépítéshez is nagyban hozzájárul az alumíniumburkolat. A balról megfelelően nagy, négysoros kijelzővel induló lejátszó jobb oldalán kör alakú, apró joystick köré szerveződő felületen kaptak helyet a vezérlőgombok és csatlakozók. Fontos a többes szám, mivel az elsődleges fülhallgatóaljzat mellett a másik – felvételkor vonali bemenetként funkcionáló – aljzatot használva akár párunkkal egyszerre is hallgathatjuk kedvenc számainkat. Nem dísz a búvárórák tekerhető szegélyét eszünkbe juttató gyűrű, hanem praktikus és könnyen kezelhető hangerőszabályzó.

A 13 lejátszási mód mellett kilencsávos equalizer és SRS-WOW effektek biztosítják a tökéletes zenei élményt. Találunk benne beépített FM rádiót és diktafont, ezekről, vagy külső vonalbemenetről több órányi felvételt rögzíthetünk az encoder segítségével rögtön mp3-ban.

Az OLED-kijelző kétszínűsége kimerül a felső sor sárga és a többi kék színével, viszont borotvaéles képet ad, ami akár erős napfényben is könnyen olvasható. Érdekes funkció a tetszőlegesen szerkeszthető nyitó és záró animáció, illetve a zenére mozgó avatárok (lejátszás alatti animációk), és kifejezetten hasznos az ugyancsak átrajzolható képernyőkímélő – talán kevesebbet kell töltögetni a tápot. Az akkumulátor beépített, lítium-polimer, és USB-aljzaton tölthető. Ez elegáns megoldás, sajnálatos viszont, hogy a konnektoros töltő opcionális, nem jár alapból a készülékhez.

Az mp3-on kívül wma és ogg állományokat is lejátszhatunk a Muzio JM-200-zal. A próba során kitűnő hangminőségben adta vissza az árnyaltabb zenéinket, jól kiemelve a basszust is, de talán kicsit lehetne erősebb a hangzás. A viking balta és orvosi sztetoszkóp nászából született gyári fülesekkel is jól szólt a mütyür – kár, hogy ennek megjelenése kicsit elüt a készüléktől. A fülhallgató mellé sima hangkábelt is kaptunk, mely jó szolgálatot tett az autórádióhoz kapcsoláskor, de a vonalbemeneti felvételnél is hasznos lehet.

A nálunk járt bemutatódarab 256 MB beépített memóriával rendelkezett (kapható nagyobb méretben is), ami az általános pendrive képességét szem előtt tartva kevésnek bizonyult. Nagyon hasznos, hogy bár sokoldalú windowsos kezelőszoftvert is mellékel a gyártó, de zenét (és egyéb fájlokat) e nélkül, akár Linux alól is tölthetünk a lejátszóra. A kis tárterületet és a memórabővítés lehetőségének hiányát ellensúlyozza a HOST funkció: a mellékelt adapter segítségével tetszőleges pendrive-ról képes zeneutántöltésre.



iAudio M3 - minden oldalról jól mutat, de a szépséget nem adják ingyen

iRiver iFP-990

Az alapos csomagolásból való kihajtogatás után nem kellett csalódnunk, az mp3-lejátszók nagymesterei ezúttal is szinte tökéletest alkottak. Az

Gyártó/Típus	Jungsoft MUZIO JM-200	iRiver iFP-990	COWON Systems iAUDIO M3
Bruttó végfelhasználói ár	45900	57900	89900
Értékelés (pont, maximum 100)			
Összesített eredmény	81	86	78
Hangminőség	85	95	90
Hangminőség (gyári fülhallgatóval)	50	55	50
Frekvencia átviteli képesség	90	95	80
Design és ergonómia	90	95	85
Készülék minősége	90	90	85
Műszaki adatok			
Jel/zaj viszony [dB]	90 (1. kimenet)	90	95
Támogatott bitráták [Kbps]	8-320	8-320	8-320
Támogatott formátumok	mp3, wma, ogg	mp3, wma, ogg, asf	mp3, mp2, wma, ogg, asf, wav
ID3 Tag	V1.0, V2.x	V1.0, V2.x	V1,V2
Beépített tároló kapacitás [MB]	256	256	20000
Üzemidő egy töltéssel (gyári adat) [óra]	17	40	14
Méret [mm]	84.5 x 42 x 23	64 x 51 x 20	103.7 x 60.8 x 14.2
Súly [gramm]	56	62	136

iFP-990-es magnéziumötvözet házat kapott, mely a megszokott elegáns megjelenés mellett roppant masszív is. Az ezüstös külsőhöz színeket a 260 000 árnyalatot kezelő, nagyméretű LCD kölcsönöz, míg az egyedi megjelenést saját (bmp formátumú) háttérképpel érhetjük el. A felépítés az 500-as sorozatból ismerős, innen származik a multifunkcionális joystick és az alsó gombok is. Az övre tűzhető tok és a karra csatolást szolgáló pánt is megszokott, ezekkel nem okoz gondot a kedvenc ritmusokra való kocogás.

A 256 MB-ot itt is kevésnek találtuk, szerencsére lehet nagyobb méretben is kapni. Nagyobb hátrány, hogy pendrive-ként nem tudjuk kezelni, csak saját kezelőprogrammal tölthetünk rá zenét, így a linuxos felhasználók egyelőre mellőzve vannak. (Legalábbis amíg ki nem jön egy alkalmas firmware.) Újdonságot jelent az USB 2.0 támogatása, ezzel akár 14 Mbit/s tempóval tölthetjük tele a memóriát.

■ **Muzio JM - 200**

Az iRiver nem fukarkodik a beépített funkciókkal: integrált rádió és diktafon mellett a lejátszási módok és egyedi hangeffektusok is mind a tulajdonos elégedettségét növelhetik. Nagyon jó minőségű hangfelvételeket készíthetünk, a beépített mikrofon kicsit távolabb állók beszédét is tisztán vette.

A tápellátásról beépített lítium-ion akkumulátor gondoskodik, mégpedig igen hatékonyan: mintegy 40 órán keresztül hallgathatjuk lemerülésig a kis zenegépet, melyet aztán gépünk USB portjáról vagy külön tápegységről regenerálhatunk.

Az mp3 és wma állományok mellett ogg és asf fájlokat hallgathatunk, talán mondani sem kell, kitűnő minőségben. A lejátszott zenék minden részlete szépen kijött, élmény volt hallgatni, és a mellékelt (Sennheiser) fülhallgató is igen jól megállta helyét.

iAudio M3

Bemutatónk harmadik tagja több szempontból is kakukktojásnak bizonyult az első kettő mellett. Először is, míg azok beépített memóriával rendelkeztek, az iAudio M3 miniatűr merevlemezt rejt magában. Szerencsére ez a pufferelésnek köszönhetően igen sok rázkódást kibír. Másodsorban méretével lóg ki a sorból, no nem a külsővel (bár tény, hogy az is nagyobb a többieknél), de a rendelkezésre álló 20 GByte igazán figyelemreméltó, garantáltan nem fogunk unalmas ismétléseket hallgatni, ha telepakoljuk.

A lejátszó teste ezüstszínű alumíniumházat kapott, fekete szegéllyel. Az elegáns megjelenésű test kellően vékony, így nem jelenthet gondot egy nagyobb zsebbe süllyeszteni. A fő panelen a lejátszást vezérlő gomboknak sikerült helyet találni, de állapot-visszajelzésre már nem maradt más három LED-en kívül. Ehhez a lejátszóhoz távirányító is dukál, így míg a fő test diszkréten meglapul a zakó belső zsebében, vagy a mellékelt tokkal övre fűzve, könnyen kezelhetjük a hajtókára tűzött kijelző- és kezelőpanelt. Kár, hogy az amúgy igen informatív, négyszínű szürke LCD-panel erős fényben nehezen olvasható (bár a kék háttérvilágítás sokat segít). A két részt összekötő kábelt is túl vastagnak találtuk, vékonyabb vezeték talán könnyebben követné a ruha vonalát.

Beépített funkciókból, extra szolgáltatásokból nincs hiány. Ez a lejátszó ismerte a legtöbb lejátszási effektet, melyet az ötsávos equalizer és annak előre programozott állásai tesznek teljessé. Az integrált rádió és diktafon mellett vonalbemenetről is készíthetünk felvételeket, melyeket rögtön mp3-ba kódol az iAudio M3.

A tápellátást beépített lítium-ion akkumulátor biztosítja, melyet a konnektoros módszernél kicsit lassabban, de USB-ről is tölthetünk. Erre szükségünk is volt, mivel a bemutatódarabhoz nem kaptunk tápadaptert… Kaptunk viszont dokkolóegységet, melyet asztalunkon tárolva könnyedén köthetjük gépünkhöz a kis zenedobozt. Ez az egység nélkülözhetetlen is, mivel az USB, a tápkábel, illetve a vonali ki- és bemenetek közvetlen csatlakoztatására nincs lehetőség, alapból a mellékelt interfészt kell használnunk, ez az eredménye a beépített winchester és a minél kisebb méret kompromisszumának.

A lejátszható formátumok skálája is igen széles, nem jelent gondot az mp3, mp2, wma, ogg, asf és wav sem. A minőség itt is jó, kitűnően szólt saját fejhallgatónkkal, és a mellékelt, ezúttal szimplán sztetoszkóputánzatú gyári füles is állja a versenyt saját kategóriájában.

Értékelés

Mind a három lejátszó jól szerepelt, minőség és szolgáltatások terén nincs hiány. Mindegyik készülék tartalmazott rádiót és diktafont, változatos lejátszási módok, érdekes effektek közül csemegézhet a büszke tulajdonos. Folyamatos tendencia az egyre több tárterület, és bár a Muzióból és iRiverből csak az alapkészülék járt nálunk, ezekből is lehet nagyobb memóriával rendelkezőt kapni. Természetesen a nagy memóriát is gyorsan akarja megtölteni az átlagfelhasználó, ezt szolgálja az USB 2.0 támogatása, mely az iRiver és iAudio készülékeken egyaránt megtalálható. A kis zenegépek főbb paramétereit táblázatban foglaltuk össze.

Prohardver! team

INFO.:

**A tesztkészülékeket az Infopatika bocsátotta rendelkezésünkre.
www.infopatika.hu**

Half-Life 2 tejesímény teszt
Grafikus motor tiszta forrásból

Doom 3 után Half-Life 2

Előző számunk leadásakor az utolsó utáni pillanatban esett be a Half-Life 2, ami akkor kizárta, hogy alapos teljesítménytesztet készítsünk nektek. Néhány alapmérést azért akkor is elvégeztünk, de mélyebb elemzésbe nem mertünk belevágni (nem akartuk azzal égetni magunkat, hogy „...hát erős gépen jól fut a játék, gyengén meg lassan..."). Azóta viszont szorgosan futtattuk a timedemókat és az alábbiakban igazán bő, részletes teszt formájában olvashatjátok a valós gyakorlat során szerzett tapasztalatainkat. Röviden, a Half-Life 2 gépigényéről lesz szó, a hangsúly pedig a VGA vezérlők által nyújtott teljesítményen van, de azért kitekintünk más részegységekre is. Mielőtt azonban ennek nekivágnánk, LY kolléga jóvoltából kaptok némi elméleti fejtágítót a játékot hajtó Source mo-

VGA megoldás	HL2 által felajánlott DirectX kódút	at_c17_2 tdemo 1024x768, HQ	at_c17_2 tdemo 1024x768, HQ, 4XAA, 8XAF	at_prison_05 tdemo 1024x768, HQ	at_prison_05 tdemo 1024x768, HQ, 4XAA, 8XAF
ATI Radeon 9250 128 MB	8.1	44.0	N/A	41.9	N/A
ATI Radeon 9600 128 MB	9.0	47.6	31.3	41.3	27.9
ATI Radeon 9600XT 128 MB*	9.0	58.6	47.8	65.4	45.0
ATI Radeon 9800 Pro 128 MB	9.0	60.9	58.2	95.8	68.4
ATI Radeon X800SE 256 MB	9.0	58.3	57.0	93.6	80.6
ATI Radeon X800 Pro 256 MB	9.0	58.9	58.0	99.3	96.2
nVidia GeForce4 MX440 64 MB	7.0	51.8	N/A	48.8	N/A
nVidia GeForce3 Ti200 64 MB	8.0	31.2	24.1	22.6	15.4
nVidia GeForce4 Ti 4200 128 MB	8.0	50.2	41.7	40.1	29.6
nVidia GeForce FX 5700 128 MB	8.1	59.3	33.5	38.1	20.3
nVidia GeForce FX 5900XT 128 MB	8.1	61.9	52.9	65.4	38.9
nVidia GeForce 6600GT 128 MB AGP	9.0	57.1	55.2	96.0	70.0
nVidia GeForce 6800LE 128 MB	9.0	56.5	51.7	78.4	59.9
nVidia GeForce 6800 128 MB	9.0	56.8	55.0	97.2	83.2
nVidia GeForce 6800GT 256 MB	9.0	56.7	56.1	98.1	97.0

tor tulajdonságairól, hogy lássátok, mihez is kell a kakaó a gépben...

Forrás-kód

Csaknem hat évig tartott a Half-Life második részének fejlesztése, és ennek az időnek elég jelentős részét a Quake-alapú elődöt leváltó új 3D engine, a Source elkészítése vette igénybe. A Valve a játéktechnikai újítások között a fejlett fizikai szimulációt és a könnyű modolhatóságot helyezte előtérbe, de legalább ilyen nagy figyelmet kapott a grafikus motor megalkotása is: a kulcsszavak itt a shader-alapú renderelés és a kifinomult karakteranimáció. A Source (azaz forrás) jelenlegi verziója grafikai szempontból valahol félúton található a Quake-generáció és a programozható videokártyákra fejlesztett, Doom 3 – Unreal 3 jellegű motorok között, de mivel a Valve mérnökei mindent a nulláról kezdtek, sok más területen is újat tudtak nyújtani.

Árnyékok és fények

A Source engine ezen a fronton a Thief, illetve a Doom 3 forradalmi újításai helyett a régi módszerek finomítására koncentrált: a bevilágítást a pályaszerkesztő programban kell kiszámíttatni, majd viszonylag kis felbontású textúrákba (lightmapekbe) „égetni". A statikus árnyékokért cserébe itt a szórt fények hatása (radiosity) is megjelenik, lágyabb árnyékokat és kevesebb töksötét sarkot eredményezve. A dinamikus fényforrásokhoz – torkolattűz, robbanás vagy zseblámpa – lehetséges a lightmapek egyszerű módosítása, de ezek a fények nem fognak árnyékot vetni. Ami azt illeti, árnyékból csak egy jár a mozgó tárgyaknak, az is csak a padlón jelenik meg, a videokártya DirectX támogatásától függő minőségben.

Újdonság, hogy a pályák minden poligonja bump mappinget kapott; ehhez egyébként az kell, hogy nem egy, hanem rögtön három lightmap készüljön a pályaszerkesztőben. Ha ugyanis csak egyetlen irányból érkező fényt tárolna a lightmap textúra, akkor a bump mappingnek semmilyen látható hatása nem lenne, hiszen az egyenletesen megvilágított felület teljesen simának tűnik. Így viszont többkevesebb mélységet kapnak a repedések, karcolások, kidudorodó téglák és kavicsok.

A mozgó tárgyak, szereplők megvilágítása már teljesen dinamikus, de – a sebesség érdekében – nem pixelenként, hanem csak vertexenként kerül kiszámításra. Ez valamivel durvább eredményeket ad, de csak néhány helyen válik zavaróvá; ugyanis a Source képes a szórt megvilágítás kezelésére a karaktereknél is, ismét csak előre kiszámított adatokat felhasználva.

Anyagok

A Half-Life 2 pályaszerkesztőjében a tárgyakat nem egyszerűen csak shaderekkel látják el, hanem „anyagot" rendelnek hozzájuk. Az anyagok jellemzői között nemcsak a megjelenítéséhez használt shader található meg, hanem olyan változatos tulajdonságok is, mint a hozzá tartozó hangeffektek ütközésekhez, lépéshangokhoz; a tárgy súlya és vízben való viselkedése; súrlódási értéke; vagy éppen az összetörhetősége.

Shaderek

A Source engine intenzíven használja a DirectX pixel és vertex shadereit, azon belül is külön kezeli az egyes verziókban rendelkezésre álló lehetőségeket (sőt: végszükség esetén shaderek nélkül is elketyeg a DX7-es szintű videokártyákon). Szinte minden felületen (falakon, sziklákon, deszkákon) jelen van a bump mapping, ennek hatása azonban a lágy megvilágítás miatt általában sokkal kevésbé érzékelhető, mint például a Doom 3-ban. Látványosabb eredményeket produkál a csillogó, tükröző felületeken alkalmazott (és szintén bump mappinggel kombinált hatású) reflection mapping a pajszertól kezdve a fém oszlopokon és fürdőszobacsempéken át a Headcrabekig. Ennek megvalósításához a Valve a már régóta ismert cube enviroment mappinget használja; az ehhez szükséges, az adott pontból látható környezetet tartalmazó textúrákat az engine a sebesség érdekében nem valós időben generálja, hanem a pályaszerkesztés során készülnek el. A leglátványosabb shader kétségkívül a vízfelületeken figyelhető meg, amely a már szokásos tükröződésen kívül fénytörést és a mélységgel arányos elszíneződést is képes megjeleníteni, videokártyánk képességeitől függően egyre finomabb minőségben. A fentieken kívül rengeteg egyszerűbb, szokványos shader is található a játékban, például a tűz vagy az üveglapok megjelenítéséhez; ezen kívül vertex shadereket használ az engine többek között a szereplők megvilágításához, animációjához és a pixel shaderek előkészítéséhez is.

A Valve a játéktechnikai újítások között a fejlett fizikai szimulációt és a könnyű modolhatóságot helyezte előtérbe, de legalább ilyen nagy figyelmet kapott a grafikus motor megalkotása is.

Arcjáték

A Half-Life 2 világát benépesítő szereplők egyik legfontosabb jellemzője a változatos kifejezőképességük – nemcsak az állkapcsuk rángatózik, nemcsak a szemüket forgatják, hanem meglepődnek, feldühödnek, kacsintanak, vagyis messze felülmúlják az összes többi játékban látott figurák képességeit.

VGA megoldás	Megjegyzések
ATI Radeon 9250 128 MB	meglepően jól ment a játék ezen az olcsó kártyán, de azért maradjunk inkább a 800x600-nál
ATI Radeon 9600 128 MB	szinte hihetetlen, hogy a jó öreg sima 9600-as DX9 kódút esetén is állja a sarat
ATI Radeon 9600XT 128 MB*	bebizonyosodott, hogy nem véletlenül adtak anno HL2 kupont a 9600XT-k mellé
ATI Radeon 9800 Pro 128 MB	a régi etalon 9800 Pro a viszonylag jó Doom 3-as szereplés után bezsákolta a HL2-t is
ATI Radeon X800SE 256 MB	a friss középkategóriás X800SE-nek nem okoz gondot a játék
ATI Radeon X800 Pro 256 MB	csodálkoztunk volna, ha az X800 Pro ilyen kondiciók mellett megbotlik - nem is tette
nVidia GeForce4 MX440 64 MB	ez a kártya annyiba kerül, mint maga a játék, ám mégis képes elfogadható szinten futtatni azt
nVidia GeForce3 Ti200 64 MB	komolyan ajánlott a DX7.0 kódútra való visszaváltás megfontolása
nVidia GeForce4 Ti 4200 128 MB	az öreg sztár még megvillantja karmait, ám tanácsosabb a 800x600
nVidia GeForce FX 5700 128 MB	800x600 és a grafika minőségéből is érdemes visszavenni
nVidia GeForce FX 5900XT 128 MB	amig nem kapcsolunk fel a DX9.0-s kódútra, addig nincsen gáz
nVidia GeForce 6600GT 128 MB AGP	az nVidia ropogósan friss középkategóriás AGP-s megoldása hasít, mint Gordon feszítővasa
nVidia GeForce 6800LE 128 MB	a kártya teljesítménye alapvetően nem rossz, ám ciki, hogy a 6600GT-től kikap 6800-as létére
nVidia GeForce 6800 128 MB	nos, ez már igazi 6800-as, és úgy is teljesít: nagyon jól
nVidia GeForce 6800GT 256 MB	a 6800GT nagyon jó 3D gyorsító - természetesen a HL2-ben sem vall szégyent

Az arcanimációt megvalósító rendszer egy amerikai viselkedéskutató pszichológus, Dr. Paul Ekman munkásságán alapul. A FACS (Facial Action Coding System) eredeti célja az volt, hogy a kutatók a különféle arckifejezéseket könnyen és pontosan azonosíthassák. A professzor által elkülönített kb. 55 „arckifejezési egység" olyan egyszerű elemekből áll, mint a szemöldök felhúzása, hunyorgás, csücsörítés, vagy ajakbiggyesztés. Pár évvel ezelőtt a számítógépes animátorok is felfedezték ezt a rendszert, és rájöttek, hogy fordítva is lehet használni – vagyis ebből a viszonylag kevés egységből szinte végtelen mennyiségű arckifejezést lehet előállítani. Az első igazán látványos eredményeket a FACS-ra építve a Gyűrűk Ura mozifilmekben produkálták, Gollam mimikájának elkészítésekor. A Valve is hasonló, de persze korántsem ilyen összetett rendszert készített a Source-hoz: vagyis a szereplők arcához a grafikusoknak el kell készíteniük 40-50 ilyen külön animációs fázist, gondosan ügyelve arra, hogy ezek együttesen is jól működjenek. Ezután az animátorok „keverik ki" az átvezető jelenetekben a különböző érzelmeket, valamint az automatikus (és így bármilyen nyelvet kezelő) szájszinkron is ezeket a fázisokat használja.

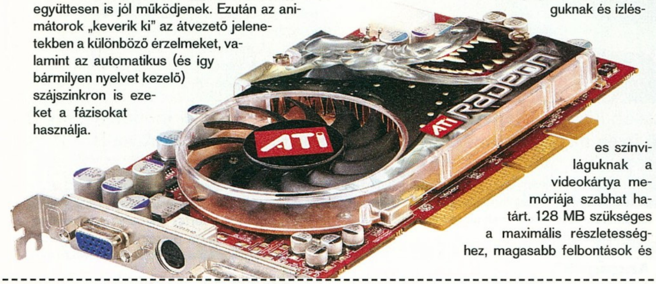
nem annyit, mint emennyiből a Far Cry végtelennek tűnő dzsungelei állnak. Gyengébb gépeknek már ez is sok lehet, ezért ott a kevésbé lényeges „kellékek" csak pár méteres távolságban jelennek meg, és a szereplők, járművek is alacsonyabb részletességű változatukkal képviseltetik magukat. A sok poligon viszont sok éllel jár, így jól jöhet az antialiasing – izmosabb videokártyákon akár 1280-as vagy magasabb felbontásban is bekapcsolható.

GeForce FX 5900XT

	GeForce FX 5900XT 128 MB	
	DirectX 8.1 kódút	DirectX 9.0 kódút
at_c17_12 tdemo 1024x768, legjobb minőség	61.9	28.3
at_c17_12 tdemo 1024x768, legjobb minőség, 4XAA, 8XAF	52.9	22.2
at_prison_05 tdemo 1024x768, legjobb minőség	65.4	27.4
at_prison_05 tdemo 1024x768, legjobb minőség, 4XAA, 8XAF	38.9	21.9

A csak korlátozottan dinamikus megvilágítás alkalmazásával a különféle shaderek viszonylag gyorsan futnak, mivel általában csak egyszer kell kirajzolni a tárgyakat (ellentétben a Doom 3 vagy az Unreal 3 engine összetettebb megvalósításával). A várakozásoknak megfelelően a DX9-es üzemmód kifejezetten gyengén muzsikál NV3x alapú GeForce kártyákon.

A játék talán legszebb elemei a textúrák; lenyűgöző változatosságuknak és ízlésés színviláguknak a videokártya memóriája szabhat határt. 128 MB szükséges a maximális részletességhez, magasabb felbontások és AA alkalmazása esetén elkél a 256 mega is. Sajnálatos mellékhatás az apróra darabolt, és még így is rendkívül sokáig töltögető pályákban jelentkezik – ezt azért sokkal jobban oldotta meg a Doom 3...



i A legtöbb esetben 2 GHz-s masina is elegendő lenne, de ha elszabadul a gravigun, vészesen zuhanni kezd az fps érték is...

Teljesítmény

A játék igen jól skálázható grafikával rendelkezik, és még jelentős butítások után is viszonylag sokat megőriz a csúcshardveren elérhető látványvilágból. Ugyanakkor már közepes gépeken is teljes fényében pompázik, egyedül a felbontás emelésével és a különböző szűrők alkalmazásával lehet kihasználni az extra lóerőt. A játék elsősorban a CPU sebességére érzékeny: a mesterséges intelligencia, a scriptelt jelenetek, a hangeffektek, és nem utolsó sorban a fizikai szimulációs rendszer mind-mind a processzor órajeleire éhezik, DX7-es videokártyákon pedig még a vertex shaderek helyettesítését is meg kell oldani. A legtöbb esetben 2 GHz-s masina is elegendő lenne, de ha elszabadul a gravigun, vészesen zuhanni kezd az fps érték is...

A részletes, 5-10 ezer poligonos karaktermodellek, a sok különféle hordó, láda, szemét és egyéb tereptárgy, valamint a viszonylag nagy látótávolság eredményeként a Half-Life 2 meglehetősen sok háromszöget tud kipakolni – de még mindig

Részegység-igény

Az elméleti síkról a gyakorlatra áttérve, kezdjük ott, hogy a Half-Life 2 még a legmagasabb grafikai részletesség beállítása esetén is jól fut a manapság már nem túl soknak számító

DirectX kódutak jellemzői

DirectX 9.0:
Ebben a módban mutat úgy a Half-Life 2, ahogyan azt a tervezői megálmodták. Az összes kódút közül egyedül itt van Shader Model 2.0 támogatás, amely leginkább a realisztikushoz közel álló vízmegjelenítésben és árnyékolásban (az árnyékok szélei felé halványulás tapasztalható) érhető tetten. Szintén megemlítendő a főleg a fegyvermodelleken megtapasztalható realisztikus önárnyék.

DirectX 8.1:
A Shader Model 1.x-re való visszalépés miatt mind a víz, mind az árnyékok megjelenítésének realisztikussága csökken, önárnyékolás pedig egyáltalán nincsen. Ettől függetlenül elmondható, hogy a játék ilyen módban futtatva is igazán szép.

DirectX 8.0:
A DX8.1 módhoz képest egy érdemi változásról kell itt említést tenni, ez pedig az árnyékok körvonalainak kontrasztosabbá – egyben kevésbé élethűvé – válása. A játék azonban továbbra is remekül fest!

DirectX 7.0:
Nos, ebben a módban már súlyos vizuális élménybeli csökkenésről beszélhetünk. Az árnyékolás a fentebb ismertetett módokhoz képest teljesen statikussá és hiteltelenné válik, emellett a víz megjelenítésének színvonala a Morrowind előtti időket idézi. A látótávolságot mesterségesen lecsökkenti a grafikus motor, emellett hiányzik a bump mapping effekt is. A textúrák felbontása lecsökken, és a környezetben fellelhető, nem küldetéskritikus tárgyak (szemétkuka, kövek, fű stb.) száma erősen lecsökken a fejlettebb renderelési módokhoz képest.

A köd-effekt mennyisége a minimumra lett leszorítva. A fentiekben elmondott, kissé elszomorító megkötések ellenére a játék még GeForce4 MX440-en is jól néz ki.

GPU

Tesztünkben három, a hazai piacon meglehetősen frissnek számító GPU, illetve videokártya kapott helyet.

Az nVidia GeForce 6600GT 128 MB AGP teljesítményével messzemenőkig meg voltunk elégedve, pláne a kártya várható árának – nettó 40 ezer Ft körül – ismeretében és tükrében. A 6600GT-nek jó esélye van arra, hogy mind a PCIe-s, mind az AGP-s verziója megismételje a GF4 Ti 4200 sikereit.

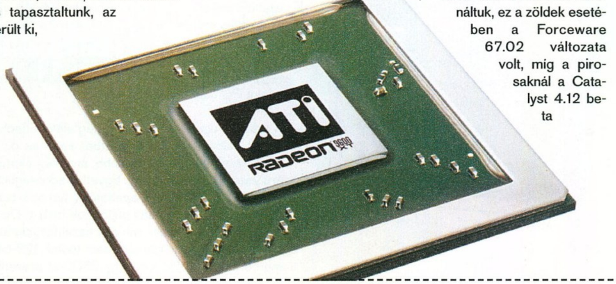
Az nVidia GeForce 6800LE 128 MB-ról már kevésbé jó a véleményünk. A normál 6800-hoz képest lassabb GPU órajellel (325 kontra 300 MHz), néggyel kevesebb pixel-futószalaggal és eggyel kevesebb vertex shader egységgel rendelkező megoldás teljesítménye csak abban az esetben elfogadható, amennyiben az ilyen kártyák ára nem fogja meghaladni a 6600GT-két. Ha nem ez lesz a helyzet, a 6800LE a GeForce4 Ti 4400-hoz hasonlóan gyorsan el fog tűnni a süllyesztőben...

Az ATI Radeon X800SE 256 MB iránt vegyes érzelmekkel viseltetünk. Az X800 Prónál 50 MHz-cel lassabb GPU (425 MHz), illetve 100 MHz-cel lassabb memóriával (800 MHz) bíró X800SE további hátránya a néggyel kevesebb (vagyis 8) pixel futószalag. Ennek ellenére az X800SE a megmaradó 256 bites memóriabusz és a hat vertex shader egység miatt a középkategóriában igen versenyképes megoldás – piaci sikere nagyban függeni fog az ártól és a tuningolhatóságtól, illetve a modolhatóságtól (további pixel futószalagok engedélyezése).

Az X800SE nem teremt házon belüli konkurenciát az X700 Prónak és XT-nek, ugyanis utóbbiak még jó ideig biztosan csak a PCIe kategóriában versenyeznek. A Radeon X800SE-nek az ATI általi kiskereskedelmi forgalomba való bocsátása (korábban csak OEM-ek kapták meg) a GeForce 6600GT AGP-re adott, kissé sietős válasznak tűnik.

512 MB memóriával, ám az 1 GB jelenléte észrevehetően kevesebb merevlemez-aktivitást von maga után. Nem néztük, de nem tartjuk valószínűnek, hogy a játék túl sokat profitálna az 1 GB-nál több RAM jelenlétéből. A fentiek alapján bizonyos, hogy rendszermemória szempontjából a Half-Life 2 engedékenyebb, mint akár a Far Cry, akár a Doom 3. Szintén nem próbáltuk ki a játékot 256 MB memóriával, de mivel ez a hivatalos minimum követelmény, ezért ajánlott ennyi RAM esetén közepes grafikai beállításokkal futtatni a játékot, pláne ha a processzorunk és a videokártyánk sem az éppen elérhető legfrissebb darab.

A játék hivatalos minimum CPU-igénye 1,2 GHz-es processzor, az ajánlott pedig 2,4 GHz, vagy ennek megfelelő AMD-féle érték (2400+). Abból, amit mi láttunk és tapasztaltunk, az derült ki,



> **i** **A tesztből is kiderül, hogy nem véletlenül adtak mellé HL2 kupont.**

hogy a Half-Life 2 nagyon CPU-igényes alkalmazás. A „nagyon" jelzőt pedig itt így kell érteni: NAGYON. A játékmenet, illetve a grafikai megjelenítés sok helyszínen CPU-limitált, amint azt a méréseink jó részéből szintén kiderül. Az általunk használt 3,4 GHz-es Pentium 4 processzor a Half-Life 2 szempontjából erős közepes CPU-nak számít! Felejtsétek el az 1,2 és a 2,4 GHz-et, de gyorsan! A Firingsquad és az Xbitlabs méréseit alapként használva azt tudjuk tanácsolni, hogy a tisztességes játékélmény elérése érdekében legalább 2,8 GHz-es P4-et vagy 2800+-os Athlon XP-t használjatok. A HL2 ismét az Athlon 64 architektúra diadalát hozza: a kellőképpen olcsó A64 2800+ lenyomja a 3 GHz feletti Pentium 4-eket, és a 3500+-os darab már a jelenleg kapható leggyorsabb – és rettenetesen drága – P4 Extreme Edition kategóriájában versenyez. A 3100+-os Sempron jó CPU, de a Half-Life 2-höz nem éppen ideális, ugyanis a 3200+-os Athlon XP rendre megveri, (igaz, nem túl nagy különbséggel). Mivel manapság már a megfizethető kategóriában jár a 3400+-os A64, én ezt a megoldást javasolom a játékhoz.

A teszt

Tesztágyunkban a fentebb említett 3,4 GHz-es Pentium 4-en kívül 1 GB memória kapott helyet, 2x512 MB duálcsatornás szervezésben, ezen felül egy Terratec Aureon Sky 5.1 hangkártya, SATA HDD és egy Sony DVD-olvasó.

A játékot az öt CD-s dobozos kiadásból telepítettük-szenvedtük fel a gépre, „hála" a Steam rendszernek... Mind az ATI, mind az nVidia GPU-s kártyákhoz a gyártók által ajánlott „HL2 fixes" béta drivereket használtuk, ez a zöldek esetében a Forceware 67.02 változata volt, míg a pirosaknál a Catalyst 4.12 béta (kivéve a Radeon 9250-nél: az nem ette meg, ott a hivatalos Cat 4.11-et használtuk).

A mindennapi gyakorlathoz, illetve olvasóink zömének lehetőségeihez igazodó tesztet kívántunk készíteni, ezért a fókusz nem azon volt, hogy megmutassuk, a méregdrága Radeon X800 XT mennyire jól futtatja a játékot minden lehetséges felbontásban és beállítással (ilyen tesztből egyébként is tonnányit találhattok a neten). Mi a magyar valóságra koncentráltunk, ennek megfelelően a legtöbb olvasónk által – feltehetőleg – használt 1024x768-as felbontásban, és csutkára tolt grafikai beállításokkal teszteltünk. Egyszer élsimítás és anizo szűrés nélkül, második alkalommal ezek bekapcsolt állapotában.

A méréshez használt timedemók az Anandtech tesztelőitől származnak (bárki letöltheti őket a

A GeForce FX és a DX9.0 kódút:

Bár a GeForce FX 5900XT a Half-Life 2 által alapból felajánlott DirectX 8.1-es kódúttal igen tempósan képes futtatni a játékot, amennyiben a magasabb grafikai hűséget biztosító DX9.0 útra kapcsolunk (konzolba: matdxlevel 90), a kártya azon nyomban padlót fog és elvérzik...(lásd. előző oldal táblázatát)

■ **Ezen is elkocog a Half-Life 2**

ILYEN MÉG NEM VOLT!

TIED LEHET EGY PC GURU LOGÓS HALF-LIFE 2 PÓLÓ CSAK

1.999* FORINTÉRT!

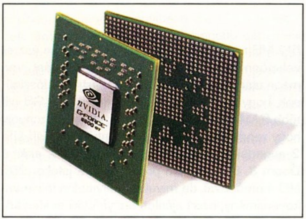
*+POSTAKÖLTSÉG

A PÓLÓ ELEJE...

...ÉS A HÁTA!

Rendelésedet e-mail-en vagy postai úton küldheted meg! (különböző méretekben)

Cím:
polo@pcguru.hu
PC GURU 1300 Budapest3, Pf. 362



■ **"mint Gordon feszítővasa"**

weboldalukról). Az at_c17_12 timedemo intenzív harcot elevenít fel kültéren, emellett azt érdemes tudni, hogy a legtöbb esetben CPU-limitált és a játék talán leginkább teljesítményigényes pályája. Az at_prison_05 timedemo ezzel szemben inkább videokártya-limitált, és szintén harcos kedvű, ám ezúttal épületen belül nyomul hősünk. Házon belül az a kritika ért minket, hogy miért nem használtunk „vizes" pályát is a teszteléskor. A válasz egyszerű: idő és terjedelembeli korlátok miatt – így is bő négy oldallal többet szentelünk ennek a témának, mint a PC hardver óvoda tette…

A magyar ugar valóságának megfelelő videokártyákat válogattunk be a tesztbe, ezért az olcsó, középkategóriás, és a drágább, ám még elérhető árú vezérlők kaptak helyet. Egyetlen adósságunk a GeForce FX 5200 szerepeltetése, ám ez a tesztlaborunkat folyamatosan sújtó átok (már a Doom 3 tesztnél is előkerült), mivel a hazai forgalmazók többszöri kérésünk ellenére sem tudtak 128 bites memóriabuszú 5200-at vagy 5500-at prezentálni, csak 64 biteset. Ez pedig annyira gyenge 3D munkára, hogy inkább mellőztük a tesztelői szenvedést. (Kinőtt volna a szakállunk, mire lefut a timedemo…)

Az eredményekről

A mellékelt táblázat Megjegyzés rovatából kiderül, röviden mit is gondolunk az egyes kártyák teljesítményéről, ezért itt inkább általános észrevételeinket és következtetéseinket osztjuk meg veletek.

Bár bizonyos fokig erre már előre felkészültünk, mégis döbbenetes volt látni, hogy az ATI GPU-k – még a régebbi generációk tagjai is – milyen tisztességesen képesek renderelni a Half-Life 2-t. A grafikailag intenzívebb játékok esetében már régen – talán a NOLF 2-nél – fordult elő az a helyzet, mint itt, jelesül hogy a Radeon 9600 képes normális felbontásban, magas grafikai részletesség mellett futtatni azt. Magyarán, aki mostanában kifejezetten a Half-Life 2 miatt vesz új videokártyát, nem kell sokat költenie. Más kérdés, hogy a tuti játékélmény miatt a sima 9600 helyett érdemesebb inkább 9600XT-be beruházni, ez utóbbiak ára sem egetverő.

Az nVidia vonalán nagy csalódás volt látni a GeForce FX sorozat vergődését a DirectX 9.0 kódút esetén – lásd kiegészítő táblázatunkat. A 6x00 széria teljesen más tészta, ők szépen elvégezték azt a házi feladatot is. Külön említést érdemel a 6600GT AGP (lásd keretes írásunkat a friss GPU-s kártyákról). A GeForce4 MX440 szereplése a Radeon 9600-hoz hasonló ámulatot váltott ki belőlünk. Igaz, hogy ez a megoldás csak DX7.0 kódúttal képes futtatni a játékot, ám a Half-Life 2 ebben a módban sem néz ki rosszul, és az MX440 igen fürge volt ilyen kondiciók mellett! A dicsőség persze ebben az esetben is inkább a Valve-ot illeti, mintsem az nVidiát… Ha nVidia GPU-s kártyára fejlesztünk kifejezetten a Half-Life 2 miatt, mi a GeForce 6600GT AGP-t ajánljuk – feltehetőleg nem utoljára.

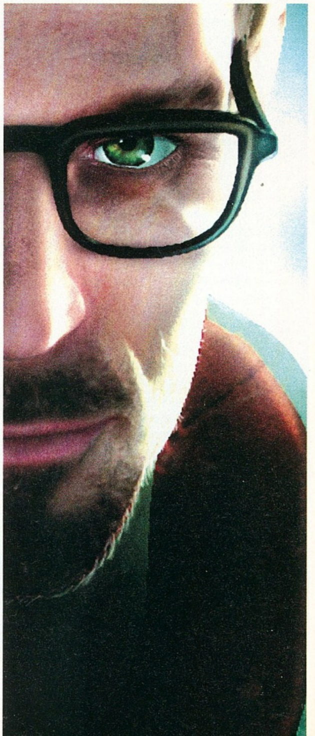
Amiről nem esett szó

Azt kellett észrevételeznünk méréseink és játéktapasztalatunk alapján, hogy a Half-Life 2 még a legmagasabb grafikai beállítások esetén sem éhezik 256 MB fedélzeti tárral ellátott videokártyára, jól elvan a 128-asokkal. Ami igazán számít a Source-nak az igényes grafika szempontjából, az az adott GPU nyers shader-teljesítménye. Ha kevésbé szép megjelenítéssel is beérjük, akkor jön a képbe a fillrate.

Összegzés

Egyértelműen megállapítható, hogy nem a hatalmas gépigény fogja elriasztani a játékosokat a Half-Life 2 kipróbálásától – illetve feltehetően végigjátszásától –, ez a hálátlan feladat inkább az interneten keresztüli aktiválás körüli mizériára hárul. Érdekességként megemlíthető, hogy mire a játék bekerül a budget árkategóriába – a játék megjelenésétől számítva mintegy 16-24 hónap, az eladásoktól függően –, akkora már a legeslegolcsóbb videokártya is képes lesz DX9.0 kódúttal, magas vizuális részletességgel, jó felbontásban és meglehetősen gyorsan futtatni a játékot. Ugyanezt a kijelentést nem tettük volna meg nyugodt szívvel az idei csúcs FPS játékok közül sem a Far Cry, sem a Doom 3 esetében.

g / LY / Joc



WHOPPER®

MAGYARORSZÁG

LEGNAGYOBB

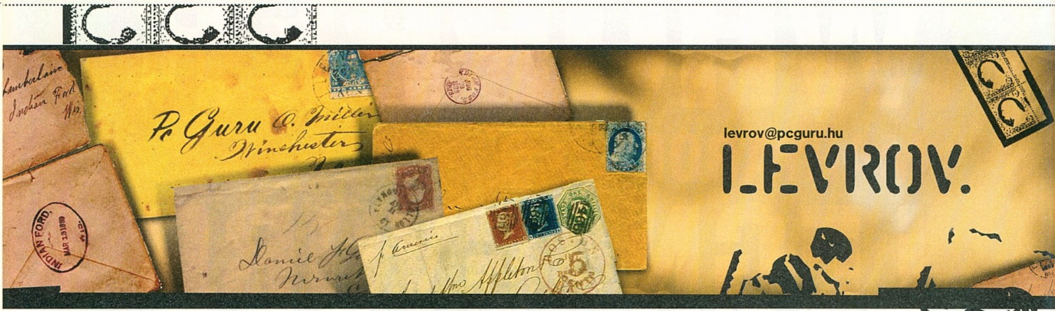
TŰZÖN GRILLEZETT HAMBURGERE

Menü vásárlásakor menüdet
nagyobb krumplival és nagyobb üdítővel kapod,
ha vásárlás előtt felmutatod a diákigazolványod!

BURGER KING®

A magyarországi nemzetközi hátterű gyorséttermek állandó kínálatában a legnagyobb tűzön grillezett hamburgerek a Whopper szendvicsek.

Tűzön grillezve



Olla olvasók!

Nincs három hete, hogy utoljára találkoztunk, ez bizony már az év végi hajtás, pontosabban lapszámtorlódás legbiztosabb jele. Végre itt a Spellforce, de a következő hónapok sem jelentenek uborkaszezont teljes játékok tekintetében, majd meglátjátok. Ez az állandó téma természetesen szerepet kap szokásos két oldalunkon, de szó lesz még riportírásról, kapunk egy érdekes kritikát, beszélgetünk tevékről, szépségversenyről, a korrektor néni koráról, és végigvesszük, mi hol található a DVD-n. Kezdjük a legtöbbeket foglalkoztatóval...

DVD hiba, még egyszer

Szia!(sztok)
Nagyon ideges voltam rátok! Se nálam, se a testvéremnél, se a haveroknál nem tudtam telepíteni a Restaurant Empire-t! Nemhogy telepíteni, de még beolvasni sem tudta egyik gép se! Az 5. gép kipróbálása után kettétörtem a CD-t! (tudom nagy bűn...) Amúgy az 5. gépnél a haverom bratyója próbálta meg (trefort 3.-os). Szal egy félig-meddig szakember se tudta megcsinálni! Azt hittem felrobbanok! Ez a játék nagyon-nagyon JÓ! **(Nocsak, egy szakember, és nem tudta a meglévő 4 giga alapján kipótolni azt a hiányzó másik négyet? Megbuktatni!)** Másik: Korrektornéni! **(Na most kapaszkodjon mindenki...!)** Maga/Te vagy min. 50, vagy min. 25 éves lehetsz/teccik lenni! Mert hát ugye korrektor NÉNI. A nénik idősek :). De valószínűleg maga/te elég fiatal lehetsz/teccik lenni, mert ha öreg teccene lenni/vagy akkor nem hiszem, hogy ilyen jól reagálnád le a fiatalok „baromkodásait"!:) **(Mit szólsz Katinka, mekkora észkombájnok írnak mostanában...) (Csak lesek... – kornéni)** A CD-nek úgyis mind1 SAJNOS! Ostoba voltam. Ez a játék kell! Annyira bejött, hogy az nem igaz! JAAAA! A kérdés:).Miért nem indult el?
Üdv: kosova

A 12-es szám DVD-jét már alaposan kielemeztük a múlt hónapban, kár több szót vesztegetni rá (persze meg is cáfolom magam mindjárt, pár levéllel lejjebb), a múlt havi Guruban már úgyis megtaláltad a javított verziót.

Írjunk riportokat?

Hello PC GURU Team! Eddig azért nem írtam, mert nem nagyon volt mit, úgyhogy légyszi rakjál be. **(Hol az összefüggés? Ja értem: legyek hálás, mert korábban nem írtál zöldségeket.)** De mostanra összegyűlt egy levélre való. **(...ám a nagy része már nem aktuális, hibás DVD stb. – szóval nyissz)** A lap elején lévő szerkesztői riportokban titeket (Ulukai, Tasi, Flatline ... és nem utolsó sorban téged is Zak) is meg kéne kérdezni a véleményetekről! Csatlakozom elődömhöz (Core Systemhez), hogy fotót követelünk a kornéniről!
Kris

Mivel előfordul, hogy egy-egy cikkíró hónapokig nem ír, nem lenne célszerű zavarni őket holmi kérdésekkel (én mondjuk itt vagyok minden hónapban, de nekem bőven elég ez a két oldal garázdálkodni). Meg aztán a fő gond az, hogy hely sem nagyon lenne rá – mégsem cseveghetünk bele a levegőbe oldalakon át, az más lapok sajátossága. Kornéni meg elég világosan jelezte, hogy nem kíván képileg szerepelni a lapban, szóval nyugi. (Mondtam már, hogy szeretlek? – kornéni) Bár... százezer aláírással esetleg népszavazást lehetne kezdeményezni az ügyben... (Visszavonom. – kornéni)

Kritika minden mennyiségben

Kedves Zak. A következő megjegyzéseim lennének az újsággal: (1) Féltem, hogy Lucas elcseszi a Killing Spree-t, és ez be is teljesült. Eddig jó volt, hogy értesültünk a fontosabb modokról, de ezek után ez nem lesz így, és állandóan UT 2004 lesz. Ha már nem értesülünk róluk, legalább az Action rovat vezetője felrakhatná őket a DVD-re. (2) A DVD-n a rovatok nem éppen a legjobbak, felrakhatnának több cuccot! A lemezen pedig elég lenne minden 2.-3. hónapban felrakni a turkálót (a driverek kivételével). (3) Most már legalább Flatline nem ír fél oldalas életképeket, hogy most éppen mi történt vele. (4) A teljes játékok kapcsán meg annyit, hogy megadhatnátok a nem teljesjáték-barát kiadókat, és akkor nem zaklatunk titeket teljesíthetetlen dolgokkal. Eddig talán az EA, Vivendi, Take 2-t tudtuk ilyennek, de közöljétek mindet! Teljes játék ötleteim: Trackmania, Afrika Korps és márciusra időzítve talán a 1848 (ha megjelenik addig), és később majd a D-Day. EVM-eseket meg tudjátok ti is, hogy nem illik, így ugrott a Haegemonia. Lehetne szavazás teljes játékokra a honlapon, és tudná mindenki, hogy várnia kell ezekre, ameddig felkerülnek, de mégiscsak a népakarat érvényesülne.
Cow

(1) Mit cseszett el a Lucas? Én megnéztem, szerintem pont ugyanolyan vegyes képet mutat a Killing Spree, mint eddig. Szóval ezt most bevallom, nem értem. (2) Mennyiség és minőség két külön dolog, ne keverd. A másik dologról megkérdezzük Christ, most épp elkolbászolt valahová. (3) Próbálkozik, csak itt olyan szerkesztője van, aki kordában tartja. (4) A Vivendit nem nevezném egyértelműen ilyennek, viszont az Eidos és az Activision (aki többek között a LucasArtsot is képviseli Európában) mindenképpen beletartozik ebbe a körbe. Mit nem illik az EVM-el? Ma úgy tűnik, ilyen értetlen napom van. Mindenesetre a Haegemonia olyan nagyot azért nem ugrott. Sőt.

Bájos próbálkozás

Csákány Guru Team!
Ahogy olvastam az e havi PC Gurut, megpillantottam a CD GALAXIS rovatban a „Starcraft és Brood War" nevű játékot, és rájöttem, hogy nekem már régóta megvan. Elő is kerestem, megpróbáltam feltelepíteni, de a CD tartóm sajnos elkeveredett, amiben a telepítő kód volt. Nagyon szépen kérlek titeket, hogy küldjetek nekem egy kódot. Még azt szeretném megkérdezni, hogy honnan tudnék Patrician 3 magyarosítást szerezni? Mert így angolul, szótárral egy picit hosszadalmas a játék.
Pá: Sütike

Bár korábban többször megígértük, hogy az ilyen levelek válaszolatlanul pattannak le rólunk, ez mégis olyan fifikás, körmönfont próbálkozás, hogy úgy gondoltam, berakom mindenki okulására. Persze válaszolni nem fogunk rá... Patrician 3-hoz tudtommal nem készült magyarítás, csak a második részhez.

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Ez még jó lesz az üvegezős babazsúrhoz."
- Péter

"CJ, el kell mondanom valamit: Én vagyok az apád."
- Chris

"Feka őrült gyilkosos? Szerintem..."
- Varga Attila

A győzteseknek gratulálunk, PC Guru ajándékcsomagokat nyertek.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

Tevemánia

Sziasztok kedves PC Guru cikkírók, szerkesztők... Ez az első levelem, 12 éves vagyok és 6 éves korom óta veszem az újságot, úgyhogy egy ilyen olvasót be kell tenni a levrovba **(Feltétlenül!)**.Az újságról annyit, hogy nagyon tetszik ez a mostani meglepetés-áradat. Ja és van tevétek? **(Kutya, macska, papagáj még csak-csak akad, sőt Ricco degukat is tenyészt, de teve tudtommal momentán senki szobájában nem tartózkodik)** Az egy internetes honlap és ott lehet tevétek, ilyen rajzfilm teve, és kell mindfajta baromságot tanitani neki, de majd ott leírják. És ha van ezzel kapcsolatos kérdésetek, irjatok nekem, a tevetudornak :D. Sziasztok.
Levrov tesz be, köszön meg!
-cygary

Igen, olvastam róla nemrégiben az Indexen, valami olyasmiről volt szó, hogy az oldal kizsebeli a gyereket. Kösz, de engem már nem érint meg ez a tamagocsi-ízű őrület.

Gumiméret?

Rostos kefir! Szerintem, meg kellene hirdetni egy NFS U2 autó-szépségversenyt. A legszebb hármat pedig dijaznátok valami ajándékkal. Szerintem jó ötlet...
Ori

Rendben, az első három helyezett ingyenes látogatást nyer az Electronic Arts magyarországi irodájába, ahol hosszas könyörgés és nyöszörgés után előbb-utóbb kicsikarhat valami NFS U2 relikviát. Figyelem: csak a legkitartóbbaknak sikerülhet! (Hehe, ezért engem ki fognak nyírni...)

Kornnéni után itt a tanár bácsi!

Az lenne a kérdésem, hogy ismeritek e Bacskai Jánost, mert ő a magyartanárunk, és azt mondja, hogy ő PC Gurus. Elhisszük neki, csak te is mondd meg, hogy igen.
Balázs

Mivel a fent nevezett úriember tényleg közülünk való, hagyom, hogy ő válaszoljon helyettem:

Büdös kölykök! :))))) Egyszer látták a nevem egy cikk alatt, s kérdezték, hogy az én vagyok-e, mert a számítógépnél is tanar_bacsi a nevem – hát mondtam, hogy igen. Majd adok nekik, hogy Gurut olvasnak az Egri csillagok helyett! Különben meg mit szólsz, jól le tudták írni, hogy magyartanár...
bacsi

A korrektor néni neve, második rész

Hello Zak!
Üdv korrnéni! Először is a múlt havi Snyper számolását megvizsgáltam és szerintem egy hatalmas, 15 a négyzeten gyökvonást elfelejtett osztani 2-vel, igy Katinka neve csak V, azaz V-vel kezdődhet. Ebből a Vrábel Katalin következik **(Ügyes vagy, remélem még az előző számban megjelent megfejtés előtt küldted a levelet, különben nem nagy kunszt. Mondjuk amúgy se...)**. **(Nem unjátok még? – korrnéni)** Szerintem betehetnétek egy képet a PC Gurunak dolgozó nénikről egybe, és aztán ki kéne találni, melyik a korrnéni! Aztán én, meg még két szerencsés nyerne egy eredeti, egész életre szóló PC Guru előfizetést! **(Te aztán nem aprózod el!)** Meg még ketten kapnak egy eredeti Doom 3 játékprogramot! **(Aha, persze... elfelejtetted a csúcs-PC-t, hogy legyen min futtatni a Doomot!)** Más: feltűnt a múlt havi Guruban a plasztikai sebészet reklámja. **(Khmm... neked legalább feltűnt. Igaz Ricco?)** Biztos nem a korrnéni dolgozott rajta! **(Nem, legalább a hirdetésektől megkíméljük)** **(Kösz, kösz, és a képaláírásoktól is, tegyük hozzá! – korrnéni)** Na a lényeg, erre is irjatok ki pályázatot, hogy aki megfejti, az az előbb felsorolt jutalmat kapja! Kivéve én, én beérem a Doom 3-mal is. **(De hát nem is fejtetted meg!)** Teljes játékra is írnom kéne, hmmm legyen a Half-Life 2! Na de komolyra fordítva szót, múltkor láttam valami Chrome-ot, ami ráadásul megjelent magyarul is, Gangxta Zolee hangjával! Szerintem ezt nem olyan nagy kunszt megszerezni nektek! Asszem búcsúzóra fogom, mer még kapok a fejemre! Csá Zak! Szia korrnéni! Na csá everybody!
ÜDV.: ZOLEE (nem a ganxta!)

Jó kis terv ez az együttfényképezkedés, csak kivitelezni nehéz, mert ez ideig még sosem tartózkodott a három hölgy egyszerre egyazon helyen. A Chrome meg tényleg nem nagy kunszt, úgyhogy jövő hónapban már játszhattok is vele, természetesen magyarul, Döglégy atyánk elmés szövegeivel kisérve.

Most meg a Sims...

Zak!
Egy kis problémám akadt a 2004/13. Guru mellékletével. Ugye, 2 DVD járna hozzá. Nos, a kettő DVD meg is jött, de az egyik az a 2004/12. számhoz járó. Tehát a korong, amin a Sims 2 movie meg a teljes játék van, az rendben megjött, de a másik az elmaradt. Légyszi írd meg, mit csináljak, hogy tudom kicseréltetni, esetleg hova forduljak az e-mailemmel...
Tisztelettel: G_da_RealKing
Ui.: Tudom, hogy a terjesztésnek kéne írni, de gondoltam hátha te is el tudod intézni, mert ahhoz a hivatali dumához kicsit fiatal vagyok még.

Te most a kisebbséghez tartozol, a többség ugyanis a Sims 2 videókat nem találta meg ebben a hónapban (a megoldás az asztali DVD-lejátszó volt, vagy valamilyen DVD-lejátszó program a gépen). Szóval tisztázzuk akkor: két hónapja már egyetlen – dupla sűrűségű, tehát 9 GB-os – DVD korongot adunk mellékletként, ezen van a teljes játék, néha a DVD-Video formátumú film és a PC Guru DVD mellékletének többi anyaga is. A múltkor csak azért volt két lemez, mert pótoltuk az előző hónap hibás DVD-jét. Szóval egyetlen lemezen keressetek mindent.

Ui.: Minden alkalmat kihasználok, hogy tudassam az egybegyűltekkel: hasonló problémák orvoslásával a terjesztes@vogelburda.hu e-mail cím mögött üldögélő lányok foglalkoznak, nem kell félni tőlük. Alkalomadtán majd őket is menedzselem egy kicsit, aztán lehet posztert kérni róluk, meg a nevüket tippelgetni. Komolyan mondom, futószalagon gyártom a sztárokat, a Kozsó gyenge kezdő kispályás mellettem... (Gonosz dolog a háttérben lappangó, mit sem sejtő kollégákat előtérbe tolni, nem mindenki valóvilágszereplő-mentalitású... – korrnéni)

Kedvenc témánk

Kedves Guru Team! Az újság nagyon király! Remélem jó helyre írok. Nagyon régóta foglalkoztat egy kérdés: Miért nem lehet a MOHAA a teljes játék, ha egy árfekvésben van a Pokoli szomszédokkal?! Sőt a Hegemónia és a Solon hagyaték már olcsóbb is? Kérlek, válaszoljatok.
Wittman

Bár ilyen egyszerű lenne, és csak a kiskereskedelmi árak határoznák meg a játékok lemezmellékletként történő felhasználását... De sajnos ez nem így van, a Medal of Honor esetében pl. a kiadó passzivitása a fő ok, de erről már korábban beszéltünk. A Haegemonia ilyen szempontból jobb helyzetben van Solon hagytékostul. Jó lenne teljes játéknak, mit gondoltok?

HL2 és a hardverteszt

Kedves Guru! A HL2 videók nem mindegyike van benne a játékban, de miért? Pl. dokkos videó se. Lenne még egy kérdésem: HL2-es kiskönyv nincs? Ha van, miért nem azt adjátok az újság mellé, annak örülnék. HL2-re 98%-ot simán adtam volna. Na csá, Zak. Remélem, beteszel a PC Guruba. Örülnék egy HL2-es videokártya tesztnek is, ha már a Doom3-hoz csináltatok, az is jó volt.
KING

Uram, királyom! A videókról nem tudok semmit (megkérdeztük a Valve-ot, de a „Hány kiló a Gabe Newell?" interjúkérdésünk óta nem nagyon szeretnek válaszolni), HL2 könyv pedig van, bár az inkább fotó- és grafikus album, mint könyv, de azért rámozdulunk. Bár istencsászár a játék, a cikkben említett hibák miatt szerintem elfogadható értékelés született. Videokártyateszt ügyében meg lapozz párat, megtalálod.

Kedvenc témánk #2

Hello Guru.
1. Megvettem a Gurut, jó is meg minden, de a Pokoli Szomszédoknak egy csomó képe alatt nem volt aláírás Ez véletlen volt? 2. Remélem a Green Shift(?) című HL2 kiegészítőben nem lesz ilyen sz*r aktiválás. 3. Mikor lesz mán' valami értelmes FPS a teljes game? (A Chaser nagyon jó volt.) Ennyi lenne, mert vége az órának.
woody((026)

1. Nem, teljes játékoknál sokszor előfordul, hogy nem írunk képaláírást. 2. Pedig biztos lesz benne. (Egyébként honnan vetted ezt a Green Shift marhaságot?) 3. Mondjuk a következő számban megfelel?

Megjelenések '05

Hello Guru! (Zak) LÉGY SZÍVES OLVASD EL! **(Jól van, ne ordíts.)** Szerintem nem csak én vagyok úgy vele, de ha van a Half-Life 2-nek demója vagy béta verziója, jó lenne, ha bele raknátok az újságba. **(Ha lesz demója vagy nyilvános bétája, biztos lehetsz benne, hogy feltesszük a DVD-re)** Azt irjátok, hogy 2004-ben 4-hetente jelentek meg, és akkor 2005-ben nem? Egyszer az idén volt már poszter az újságban, lesz máskor is, vagy elvetettétek ezt az ötletet? Ui.: Szokásos Kérdés: Teljes játék? Most csak ennyi, ja és légyszi tegyél be az újságba!
Joghurt

Természetesen 2005-ben is marad a négyhetes ciklus (megjelenésil), csak az még nem volt aktuális, azért nem hangsúlyoztuk ki eddig. Poszter lesz (Vagy most is van? Olyan szétszórt vagyok...), teljes játék pedig... szintén lesz! Vagy nem ez volt a kérdés? Szóval a Chrome a következő, utána a magyar Rebels érkezik. Ezután még nincs pontos sorrend, de lesz kalandjáték és két stratégia, mind magyar nyelven. Mint látjátok, rámozdultunk a honosított és hazai fejlesztésű cuccokra, ami egyrészt alapból jó, másrészt jelentősen megkönnyíti a közeljövő teljes játékait kutató találgatók dolgát.

Na kérem, ennyi lett volna 2004 utolsó levrovja 2005 első Gurujában. Mindenkinek köszönjük az egész éves biztatást, a kritikákat, javaslatokat. Minden hűséges és újkeletű olvasónknak Boldog Karácsonyt kívánok, sok szép ajándékot, szeretetet, világbékét (hüpp), és persze BÚÉK! Találkozunk január közepén!

Zak - levrov@pcguru.hu

Utóirat: Ha túl sok lett volna a bejgli meg a pulyka, arra is van ám megoldás, rögtön itt alattam!

PLASZTIKAI SEBÉSZET
Megnövekedett férfi mell (gynecomastia) zsírszívása. Benőtt köröm lézeres műtéte. Elálló fülek plasztikája. Kopaszságát saját hajának microszigetes átültetésével megszüntetjük. Anyajegyek, tetoválások eltávolítása.
1114 BUDAPEST, Bartók Béla út 1. Telefon: 365-86-33 Tel/Fax: 405-61-21
Mobil: 06/20-934-8778, www.janky.hu,
e-mail. jankydr.plastsurg@axelero.hu

Kutyaszorítóban

Mozi

Quentin Tarantino 1994-ben a Ponyvaregénnyel robbant be a magyar köztudatba, s vált igen hamar – ahogy a világ szinte minden táján – közkedvelt független rendezővé. A zseniális direktor rajongóinak nem fog az újdonság erejével hatni, de talán sokak előtt homály fedi a tényt: nem ez a mozi volt Tarantino debütáló filmje, hanem egy ennél jóval szerényebb, de legalább olyan ütős darab: a Kutyaszorítóban. A '92-ben készült alkotás itthon már többször futott a közszolgálati képernyőn, de szerencsénkre végre igazi valójában, a mozivásznon is megtekinthetjük a kultuszfilmek családjának e jeles darabját, hiszen érezvén a hiányt, a Budapest Film a mozik műsorára tűzte (naptárt élesíteni: január 6.) a kiváló alkotást. Az igencsak elhanyagolható költségvetésű, mindössze 1,2 millió dollárból összehozott produkció olyan karakterszínészekkel csábítja a nézőket, akik mára elcsúsztak a B kategória felé, de Tarantino keze alatt a legjobbat hozták ki magukból. A főbb szerepekben olyan nevek brilliroznak, mint Harvey Keitel, Michael Madsen, Steve Buscemi vagy Tim Roth. A Kutyaszorítóban már 12 éve (és ma is) magán hordozta az azóta igazi stílusjeggyé vált Tarantino-momentumokat: a nagyszerű színészválasztást, és a zseniális forgatókönyvet, azon belül is az utánozhatatlan dialógusokat – de nyugodtan említhetjük még a szintén védjeggyé vált zenei összeállítást is, ami ezúttal a '70-es évek slágerei közül válogatja ki a legjobb darabokat. A történet első blikkre igen egyszerűnek tűnik, de hamar kiviláglik: a kevesebb több elv ezúttal nagyszerűen működik. A cselekmény elején megismerkedhetünk egy laza bűnbandával, akik éppen rablásra készülődnek, majd miután minden egyes karaktert alaposan megismertünk, jókorát ugrunk az időben, a balul sikerült akció utánra, amikor a társaság egyetlen célja: kideríteni ki a spicli a szedett-vedett csapatban. A történet ekkor indul be igazán, és számos fordulat, váratlan csavar következtében feltárul előttünk a félresikerült rablás minden epizódja (anélkül, hogy bármit látnánk belőle) és lassan az igazságra is fény derül, méghozzá néhol igen brutális, de mégis szórakoztató, igazi tarantinós formában. Bár a Kutyaszorítóban számos esetben megkapta a maga negatív kritikáját, miszerint nem más, mint jól összelopott ötletek ügyesen összetoldott-foldozott halmaza, minket ez ne érdekeljen különösebben, hiszen tizenkét év távlatából – sokadszori megtekintés után – ugyanolyan élményt garantál, mint születése pillanatában. Lehet, hogy egyesek megköveznek érte, állítom, hogy máig a legjobban sikerült Tarantino film. Sőt, egyike a valaha készült legjobb, leghumorosabb filmeknek, amelynek itthoni mozipremierjét egyetlen igazi mozibolondnak sem szabad kihagynia – még akkor sem, ha korábban már rongyosra nézte videokazettán!

5/5

Összegzés:
Zseniális első film, mely már bemutatója pillanatában előrevetítette rendezője tehetségét. Ponyvaregény, Jackie Brown, Kill Bill, ez már történelem…

Nyócker

Mozi

Az egykor dicsőségesen tündöklő magyar animációs filmek (Vuk, Vili, a veréb, Szaffi, Macskafogó) után mára a műfaj szinte tetszhalott állapotba került hazánkban, s csak néha bukkan fel egy-egy újabb darab (pl. Ének a csodaszarvasról), ami nem

minden esetben követi a közönség elvárásait, és messze nem közelíti a nagynevű elődök színvonalát. Ezen az áldatlan állapoton igyekszik változtatni egy váratlanul felbukkant alkotás (megjelenésünkkor már a mozikban van), mely kis szerencsével visszaállíthatja az egykor olyan jól hangzó „magyar animációs film" kifejezés renoméját. Nem csalás, nem ámítás, cikkünkben a Nyócker című produkcióról beszélünk, mely a kor szavának megfelelően igen egyedi környezetbe (fővárosunk szeretve tisztelt nyolcadik kerülete), és igen egyedi szereplők közé repíti a nézőt, hogy elmeséljen egy végtelenül abszurd, de annál szórakoztatóbb történetet. A kezdés mondhatni shakespeare-i, hiszen a cselekmény beindítója egy szerelmi szál, mely az egymással szemben álló Kolompár és Csorba család Ricsije és Julikája között szövődik. A folytatás azonban már hanyagolja az angol lírát, és igazi magyar ízt követ, lévén nem vagyunk annyira önfeláldozó népség, elfelejthetjük a kést és a mérget, az ifjúi romantika ennél sokkal kézenfekvőbb megoldást talál a problémák leküzdésére: vissza kell utazni az időben, és kicsit meg kell buherálni a dolgok állását, hogy a jelenben minden „patent" legyen. H. G. Wells és a Vissza a jövőbe óta persze tudjuk, hogy a dolgok nem mennek ilyen egyszerűen, s a megfelelő korba történő visszatérést követően hőseinknek is meg kell tapasztalniuk: a történelemírás nem kifejezetten gyerekmese. De mivel a nyóckerről, s annak lakóiról van szó, nincs az a probléma, amit ne lehetne így vagy úgy leküzdeni, s szereplőink neki is látnak a feladatnak, a közönség legnagyobb örömére, felhőtlen szórakozást garantálva.

A látvány ugyan nem fogja kenterbe verni Pixarék Hihetetlen családját, de erre nincs is szükség, hiszen a forgatókönyv nagyszerű, pörgős tempót diktál, sőt Disneyéknek nem volt animált Szabó Győzőjük és Pindroch Csabájuk, betétdalt előadó Gangstájuk és Ogli-G-jük, a számtalan teljes mértékben ideillő szinkronhangról (Szacsvay László, LL Junior) nem is beszélve – szóval a kettőt összehasonlítani nem is lehet és nem is érdemes. A Novák Erik és Gauder Áron által összehozott másfél óra igazi modern magyar virtussal ellátott mozidarab, mely sajátos humorával és miliőjével azonnal rabul ejti a közönséget, arról nem is beszélve, hogy a kikapcsolódás mellett megmutatja azt is: tehetségben még mindig nincs hiány idehaza, csak végre teret kellene engedni neki!

4/5

Összegzés:
Hosszú idő után a legjobb animációs film, ami elhagyta a magyar műhelyeket, tökéletes szórakozás, melyet követően egész másként tekintünk majd a borzongva emlegetett nyócker felé.

Birkás Péter

Csinibaba Extra változat

DVD

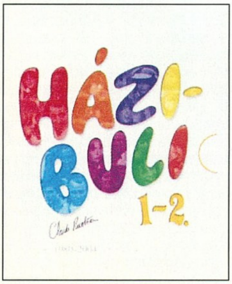
1 lemez
Rendező: Timár Péter
Szereplők: Gálvölgyi János, Reviczky Gábor, Nagy Natália, Galla Miklós, Pogány Judit, Andorai Péter
Hang: magyar (DD 5.1)
Kép: 4:3 (FF)
Felirat: magyar, angol
DVD Start: december 2.
Forgalomba hozza:

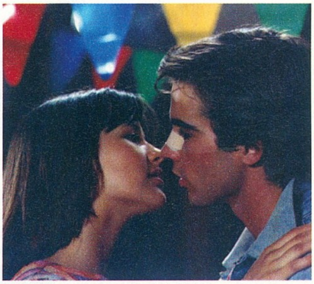
Decemberi DVD rovatunk teljes egészében a nosztalgia jegyében telik, ám harmadik ajánlónk nem a régmúltban nagy sikert aratott alkotás, hanem a közelmúlt egyik legeredetibb és legszórakoztatóbb magyar filmje, mely szatirikus, de annál szórakoztatóbb módon tekint vissza a „békebeli" hatvanas évekre. Bár a lemezt „extra változat" jelzővel illeti a kiadó, hatalmas dömpinget ne várjunk az extrák kapcsán, mert könnyen csalódás érhet. Érthetetlen, hogy a Kontroll, a Magyar vándor vagy éppen a Moszkva tér kiváló kiadásai mellett egy ilyen jelentős alkotás miért csupán egyelemezes, jóindulattal is csak vékonykának nevezhető bónusz tartalommal kerül a közönség elé. Nehezen hihető, hogy egy ilyen film mellé nem lehetett volna megfelelő mennyiségű tartalmat összeválogatni, hiszen néha 20-30 évvel ezelőtti alkotások is több extrával látnak napvilágot, mint a Csinibaba. Keseregni persze már késő, inkább lássuk, mi az, amit nyújtani tud nekünk ez az egyke korong. Mindenképpen számot tarthat az érdeklődésünkre az audiokommentár, ami ezúttal Gálvölgyi János és Timár Péter tolmácsolásában avat be minket a film eddig nem ismert részleteibe. A folytatásban megtekinthetünk egy werkfilmet, bepillantást nyerhetünk a próbafelvételekbe, meghallgathatunk egy-egy interjút Nagy Natáliával és Németh Kristóffal, majd végül külön opcióként lépdelhetünk a film zseniális betétdalai között. A kör ezzel be is zárult, és muszáj hangot adni a csalódottságnak, hiszen ez a mozi tényleg többet érdemel, és valószínűleg az eladások tekintetében is nagyobb közönség felé nyithatott volna, ha kicsit jobban odafigyelnek a médium adta lehetőségekre. Ettől függetlenül a Csinibaba kihagyhatatlan szelete a magyar mozgókép történetének, így szerény mivoltában is helye van a gyűjteményekben!

3/5

Házibuli 1-2

3 lemez
Rendező: Claude Pinoteau
Szereplők: Sophie Marceau, Claude Brasseur, Brigitte Fossey, Denise Grey, Dominique Lavanant, Pierre Cosso
Hang: magyar, francia (stereo, surround)
Kép: 16:9 (1.85:1)
Felirat: magyar, francia
DVD Start: december 14.
Forgalomba hozza:



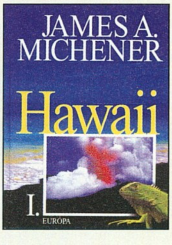


DVD

Ha már elnosztalgiáztunk a rendőrakadémiás emlékeink felett, kár lenne parlagon hagyni ezt a nagyszerű érzést, és Hollywood bugyuta zsarukalandjai után ugorjunk át egy egészen más, ám mégis hasonló kategóriára, méghozzá a francia filmgyártás egyik legsikeresebb tinislágerére, a Házibulira. A film amellett, hogy megismertette a világgal az elbűvölő Sophie Marceau-t, végigsöpört egész Európán, hirdetve a kamaszszerelmet és a házibulik néhol kissé veszélyes, de annál szórakoztatóbb voltát. A Házibuli-filmeket nyugodtan tekinthetjük a mai tiniborzadályok elődjének, de amig jó ízlésű ember ezen alkotásokat nem képes többször végigülni, a Házibuli felnőtt fejjel is bőven szórakoztató, noha fennáll a veszélye a melankonikus, múltba révedő pillanatoknak. Ha fel vagyunk készülve minderre, örömmel konstatálhatjuk, hogy ifjúkorunk meghatározó filmes élménye immár elérhető DVD-n, külön-külön vagy egybe csomagolva, kiegészítve egy harmadik, extra lemezzel. A filmről újat mondani nem nagyon lehet, aki esetleg nem látta, az sürgősen pótolja lemaradását, majd szentelje figyelmét a bónusz korongnak, melyen rengeteg nyalánkság kapott helyet. Rögtön találhatunk egy mindenen átívelő dokumentumfilmet, mely bemutatja a mára felnőtté vált szereplőket és lerántja a leplet a Házibuli készítésének titkairól. Ha ezen túlvagyunk, jöhet az interjútömeg, ahol a film különböző alkotói emlékeznek meg a mozi születéséről és további érdekes adalékokat kaphatunk a filmmel kapcsolatban. Ha már nosztalgia, érdemes megemlíteni a próbafelvételeket őrző kisfilmet, melyből kiderül, miként akadtak rá a két epizód szereplőire. Végül pedig a filmtől elválaszthatatlan megasláger (egy nemzedék andalgott rá anno), a Reality útját követhetjük nyomon a keletkezésétől a világsikerig. Összességében a Házibuli klasszikus mozi, ami könnyed, humoros és a mai napig működőképes, így aki szeret elmélázni a régi szép időkön, semmi esetre se szalassza el ezt a díszdobozt.

4/5

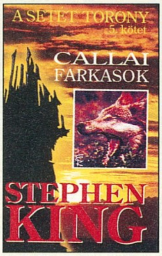
James A. Michener Hawaii Kiadó: Európa



Megannyi krimi, tudományos fantasztikum és fantasy után nem árt, ha némileg komolyabb témák felé kalandozunk, és olyan könyvet veszünk a kezünkbe, mely amellett, hogy szórakoztat, hasznos információkkal látja el az embert, legjobb esetben pedig még tanít is egy kicsit. A '97-ben elhunyt James A. Michener Hawaii című könyve tökéletesen megfelel ennek a kategóriának, és ahogy a címből is sejthető, az USA ötvenedik államának történetét dolgozza fel. Mielőtt legyintve hessegetnénk el az olvasás gondolatát, jó tudni, hogy nem száraz történelemkönyv vár ránk, hanem lebilincselő, kétkötetes regény, ami érdekes módon a szigetvilág kialakulásával nyitja meg a több száz oldalas történetfolyamot, mely régmúlt korokon át ível egészen a múlt század közepéig, kiemelve négy családot, akiknek életét generációkon keresztül követhetjük nyomon. Az írás megismertet minket az őslakosok életével és szokásaival, nyomon követhetjük az 1800-as években érkező telepesek mindennapjait, a bevándorlók életét, Hawaii felemelkedését, a Pearl Harbor-i eseményeket és azok következményeit. Michener egy történész pontosságával kezeli a történetet, miközben a múlt eseményei iránt kevésbé fogékony olvasókat is képes magával ragadni. Bár a kezdeti geológia-bemutató elveheti a kedvet a folytatástól, érdemes megküzdeni a sajátos bevezetővel, mert amint karakterekkel telik meg a regény, Hawaii már olvastatja magát, és nekünk csak időt kell találnunk, hogy eleget tehessünk hívásának.

4/5

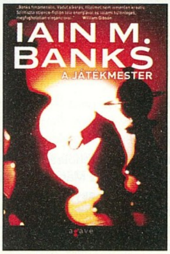
Stephen King A Setét Torony V. – Callai farkasok Kiadó: Európ



Négyévnyi várakozás után végre hazánkba is megérkezett Stephen King legmonumentálisabb alkotásának ötödik kötete, mely tovább szövi a főszereplő Gileádi Roland és kis csapata (Jake, Eddie és Susannah) világok közti utazását a címben jelzett építmény felé. A történet kapcsán érdemes tudni, hogy az önmagában is terjedelmes regény csak akkor forgatható teljes élvezettel, ha az előzményeken már átrágtuk magunkat, hisz a megelőző kétezer-kétszáz oldal hiányában nem nagyon tudjuk követni az eseményeket. Sajnos, muszáj megemlíteni, hogy az utóbbi idők King-írásai (Álomcsapda, Rémautó, A fekete ház) nem igazán érték el a mester által korábban felállított színvonalat, de a Callai farkasokkal ismét sikerült visszatalálni az előző négy kötetben produkált zseniális történethez. A Setét Torony cikl akár egy életmű összefoglalásának is tekinthető, szen folyamatosan visszautal a szerző korábbi mu káira – Borzalmak városa, Végítélet, A talizmán stb. és egyetlen univerzummá kovácsolja az eddig meg lent összes regényt és világot. Aki mostaná kihagyta volna ezt a lebilincselő történetfoly mot, annak nem kell csüggednie, hiszen a le újabb kötettel együtt a megelőző részek újra megérkeztek a könyvesboltok polcaira, így sz rencsés módon az új olvasók szünet nélkül izgulhat végig az öt kötetet, ami még korántsem a teljes k land, hiszen a befejezésig még további két fejezet v a türelmes rajongókra. Remélhetőleg ezekre nem k 2005, illetve 2006 karácsonyáig várnunk...

5/5

Iain M. Banks A Játékmester Kiadó: Agave könyvek



Az előző számokban folyamatosan tárgyalt Philip K. Dick írások mellett az Agave kiadó számos – itthon korábban elhanyagolt – nagyszerű író munkáját tűzte a megjelenési palettájára, többek között az elismert sci-fi szerzőt: Iain M. Bankset, kinek A Játékmester című regényét ajánljuk most az olvasók figyelmébe. Banks tizenhat évvel ezelőtt született írása a távoli jövőbe kalauzolja kíváncsi közönségét, ahol az emberiség már nem csak a Föld, hanem a távoli űr birtokosa, és a fejlődés következményeként levedlette minden korábbi hibáját. A mindennapi élet egyetlen célja a játék és a szórakozás. Ennek az idillikus világnak a legismertebb alakja Jernau Morat Gurgeh, aki a galaxisban ismert minden játék mestere, s mint e címnek a birtokosa, igencsak unja már a megszokott partikat és az állandó sikert. Hősünk, a leendő ismeretlen lehetőségek reményében egy távoli bolygóra utazik, ahol benevez az univerzum legbonyolultabb játékára, melynek főnyereménye nem más, mint a birodalom császári címe. Kezdetben Gurgeh nem is sejti, hogy a szabályok nem csak a játékban, hanem azon kívül is le vannak fektetve, így az idő múlásával kénytelen rádöbbeni, hogy stratégiai érzékét nem csak a játékban, hanem a zsarolások, árulások és egyéb körmönfont intrikák világában is kamatoztatnia kell! A Játékmester igazi tartalmas sci-fi: az első mondattól az utolsóig feszes tempót diktál olvasója számára, üresjárat nélkül repít át a szövevényes történeten a lehető legszórakoztatóbb, ám elgondolkodtató módon.

4/5

Hatalom Kártyái Kártyajáték Kiadó: Beholder

Ez már a harmadik számunk, melyhez ajándékképpen egy Hatalom Kártyái kártyalapot ajándékozunk, két számmal ezelőtt pedig bemutattuk a játék alapjait (akit bővebben is érdekel a játék, az a DVD-n levő rovatot is átnézheti). Most megint visszatérünk e játékhoz, mégpedig annak apropójából, hogy megjelent a menetrendszerinti téli kiegészítő a HKK-hoz.

A gyűjtögetős kártyajátékok legfőbb különlegessége ugyanis, hogy a lapkészlet nem állandó, hanem időről időre – a HKK esetében ez évente kétszer fordul elő – úgynevezett kiegészítők jelennek meg, melyek 130-150 lappal gazdagítják a kínálatot. Emellett a Beholder kártyajátékának specialitása a kéthavonta megjelenő minikiegészítő-sorozat, mely egy témára alapozott (például csak mérgezéssel vagy bűbájokkal) apró, mindössze tíz különféle lapból álló csomagokat jelent. Eddig 49 minikiegészítő és 16 különálló „nagy" kiegészítő jelent meg - az alappakli pedig már a 6. kiadásnál tart. Az idén nyáron megjelent Múltidéző névre hallgató kiegészítő teljesen egyedülálló volt, hiszen nem új lapokat, hanem hat-nyolc éve megjelent, azóta elérhetetlen – és ezzel értékessé vált –lapokat tartalmazott. A nemrég, december 6-án a boltokba került Káoszkatlan fantázianévre hallgató kiegészítő sokkal hagyományosabb, 136 teljesen új lapnak örülhetnek a lelkes kártyások. Lényegében minden sikeres paklikoncepció kap jól használható, erős lapokat, a legnagyobb újítás pedig annak a lehetősége, hogy egyes lényeket és varázslatokat nem a klasszikus módon, azaz varázspontért, hanem más lapokat véglegesen eldobva játszhatunk ki, ami sosem látott, új stratégiák kidolgozásához fog vezetni.

Ákos Az utolsó hangos dal koncert

Kiadó: Warner Music

Ha a magyar pop-rock zene kapcsán szóba kerül egy új Ákos-lemez, biztos, hogy olyan anyagról beszélünk, mely minden szempontból az igényesebb, legjobban összerakott darabok közé tartozik, legyen szó a zenéről, vagy a muzikális részt kísérő köritésről. Nincs ez másként legújabb alkotása kapcsán sem, hiszen Az utolsó hangos dal koncert-DVD kiadása az egyik legjobb a magyar zenei palettán, de könnyedén felveszi a versenyt a külföldi kiadványokkal is! A kiteríthető tokot kézbe véve két lemez fogadja az embert, melyek mind mennyiségben, mind minőségben igen kivételes összeállítással kényeztetik a vásárlót. Az első korong a Kisstadionban lezajlott koncert felvett perceit tartalmazza, huszonnyolc dalt és a zenét övező félelmetes hangulatot, ami a nagyszerű előadói tehetségnek és a hálás közönségnek köszönhető. A második lemez rejti az igazi extra csemegéket: dokumentumfilmet, Az utolsó hangos dal különböző klipverzióit, az országos turné extra dalait (Ne fájjon többé, Kihalt minden, Keresem az utam, Ilyenek voltunk, Mire vagy jó?, Szerelemisten), az ezerhétszáz képet számláló fotógalériát és egy rejtett videót, amit mindenkinek saját kezűleg kell felkutatnia. Aki mostanáig idegenkedett a zenei DVD-ktől, annak itt a megfelelő alkalom, hogy tegyen egy próbát ezzel a médiummal, hiszen ez a kiadvány biztos nem fog csalódást okozni senkinek (persze ajánlott némi szimpátia Ákos szerzeményeit illetően). A koncert végigível Ákos egész eddigi karrierjén, az Induljon a banzáj!-tól Az utolsó hangos dalig, és a nagyszerűen összevágott anyag mind vizuálisan, mind akusztikusan igazán kiemelkedő élményt biztosít. Megmutatja, mennyivel több egy ilyen korong, mint egy hagyományos CD lemez. Ákos rajongótáborának valószínűleg nem kell egy perc ösztönzés sem, de ha egész életünkben csak egy ilyen kiadványt szeretnénk magunkénak tudni, akkor nem érdemes tovább keresnünk, hiszen ez a dupla DVD kielégít minden igényt és bizonyosan sűrű vendége lesz a lejátszóinknak.

5/5

Zsédenyi Adrienn Zséda-Vu

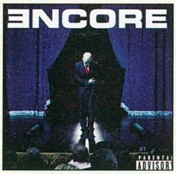
Kiadó: Warner Music

Vájtfülű olvasóink számára Zsédenyi Adrienn neve valószínűleg nem cseng ismeretlenül, és még szólókarrierje előttről is kellemes zenei emlékeket őriznek a hölggyel kapcsolatban. Azok számára, akik nem tagjai az előbb említett kategóriának, érdekes információként szolgálhat, hogy a fiatal énekesnő a Cotton Club Singers alapító tagjaként vált ismertté az igényes (és a tucatpoptól merőben eltérő) zenét kedvelők körében. Az igazán kellemes énekhanggal megáldott Adrienn immár három éve, 2001-ben döntött úgy, hogy önállóan is kipróbálja magát a zenei életben, és az addigra országos sikereket elkönyvelő csapatot maga mögött hagyva szólóalbum elkészítésébe vágott bele. A hosszas előkészületeket követően az eredmény több volt, mint meglepő, hiszen a szappanopera-slágerként elhíresült Szeress most! mellett további két dal (Valahol egy férfi vár, Mennem kell tovább) is megostromolta a slágerlistákat, és előadójukat a tavalyi év legsikeresebb énekesnőjévé avatták. A debütáló album kedvező fogadtatása a kezdeti kételkedő hangokat is meggyőzte: Zsédenyi Adrienn, erős stílusváltással, egymagában is képes megállni a helyét a hazai zenei világban. A bemutatkozó korong után csak egy kérdés maradt: vajon folytatható-e a siker, vagy tiszavirág életű karrierről beszélünk? Konkrét válasz még nem adható, de annyi biztos, megérkezett a második album, mely minden bizonnyal elnyeri a kialakult rajongótábor tetszését, és további hiveket fog toborozni az énekesnő oldalára. A Zséda-Vu tizenkét új szerzeménnyel várja a hallgatóságot, továbbá egy remix (a nyitó dal – Motel – átdolgozott változata) és egy klasszikus (All by myself) csendül fel a korongon. A lemez főleg a gyengébbik nem képviselőinek tartogat kellemes perceket, könnyeden poppos, mégis változatos szerzeményeivel ideális választás lehet az , főleg most, hogy az ünnepek közeledtével aktuálissá vált az ajándékozás.

3/5

Eminem Encore

Kiadó: Universal Music



Hazai vizek után kihajózunk nemzetközi területre, és akinek ismeretlenül cseng harmadik előadónk neve, azok vagy hosszas kómából ébredtek PC Guruval a kezükben, vagy egy távoli univerzum lakójaként csöppentek piciny bolygónk egyik újságos standjához. Eminem személye mindenki számára jelent valamit: vagy imádjuk, vagy gyűlöljük, köztes megoldás nem nagyon létezik. Ha az utóbbi típushoz tartozunk, akkor jobb, ha nem is erőltetjük tovább e cikk olvasását, hiszen csak felidegesítenénk magunkat a folytatásban bekövetkező dicsérő szavak láttán. A botrányhősként és színészként egyaránt elhíresült szőke rapper utoljára két évvel ezelőtt jelentkezett önálló, óriási sikert elérő albummal (leszámítva a 8 mérföld dalait). A rapperek világában kakukktojásként hódító Eminem mit sem változott 2002 óta, s ezt nyugodtan tekinthetjük pozitívumnak, hiszen ezúttal is azt kapjuk, amit vártunk: kemény szövegeket, egyéni stílust, sajátos, magával ragadó zenei élményt. A szőke herceg újfent azokat tudja maga mellé állítani, akik a trend mellett oda is figyelnek mondandójára, hiszen a trágársággal alaposan megszórt dalok tartalmaznak magvas gondolatokat is, melyek főleg az angolban és szlengben jártas egyéneknek fognak igazán bejönni. Észosztásban pedig ezúttal sincs hiány, Em legújabb vesszőparipája, Michael Jackson alaposan megkapja a magáét, de sor kerül itt különböző nációkra, Bush-ra, de még Pókemberre is, a mindig előtérben lévő ex-nejről nem is beszélve. A változatosságra tehát ezúttal sem lehet panasz, a fanatikusok megkapják azt, amire már jó ideje várnak, de azoknak ugyancsak érdemes belekóstolniuk ebbe az albumba, akik mostanáig kerülték a szabad szájú énekest és rap világát, hiszen akár rá is jöhetnek, hogy ez a stílus nekik is bejön.

5/5

Birkás Péter

Knights of the Old Republic 2

Tavaly az Év játéka címet nyerte el a PC Guruban a vicces rövidítésű Star Wars-szerepjáték, ami nem kis reményekre jogosít fel a folytatás előtt. Bár azok alapján, amit eddig láttunk a játékból, felmerült a gyanú, hogy a fejlesztők ezúttal kicsit túlzásba vitték a „győztes csapaton ne változtass" elvet (vagyis roppant kevés újítást ígérnek), boldogok lennénk, ha minden játékkal csak ennyi lenne a problémánk...

A játékrendszer és sztori ugyanis továbbra is zseniális – vár az Erő szabadon választott oldala!

World of Warcraft

Ha egy MMORPG eléri a százezres előfizetői számot, a készítők általában örömünnepet ülnek. A World of Warcraft megjelenésének napján délután öt órakor csak Amerikában megvolt a 200 000. regisztrált játékos... A már most minden idők legjobb online RPG-jének kikiáltott játék Európában ugyan csak februártól lesz elérhető, nekünk különféle titkosszolgálati módszerekkel mégis sikerült elérni, hogy az öreg kontinensről játsszunk vele. Januárig dicsőséges ork hordánkkal kiirtunk még pár tucat elf és gnóm falut, aztán megosztjuk veletek tapasztalatainkat és benyomásainkat a Blizzard új remekművéről.

Settlers: Heritage of Kings

A tíz éve töretlenül hódító Settlers-sorozat legújabb epizódja szakít az eddigi „aranyos" látványvilággal, és realisztikus, csodálatos 3D-s középkori környezetbe röpíti a stratégákat. A tartalom azonban marad a régi: feladatunk felépíteni egy működő birodalmat (több mint 70-féle foglalkozást űzhetnek a honpolgáraink!), majd katonai erőnkkel (vagy ízlés szerint diplomáciai nyomással) söpörjük el az ellenséget! Mindezt kidolgozott kereskedelem, gazdaság, varázslatok, RPG-szerűen fejlődő hősök, és rendkívül fejlett AI emeli a konkurens stratégiák fölé.

Kirándulás konzolföldre

Lezajlott minden idők legdurvább karácsonyi játékszezonja, és bizony, ahogy a konzolosoknak van elég irigyelnivalójuk tőlünk, PC-sektől, mi is vágyakozva pisloghatunk a PS2-k és Xboxok felé egy-egy, csak azon a platformon elérhető játék miatt. Következő számunkba utánajárunk, melyik konzolos slágernek ki, miért, mikor, hogyan készíti el a PC-s verzióját, és az miben fog többet tudni az alapjátéknál, és hogyan áll most a fejlesztés. S hogy milyen játékokról is beszélünk?

Ó, alig ismert, ZS-kategóriás címek: GTA San Andreas, Halo 2, Metal Gear Solid 3, Fable, Jade Empire, Burnout 3, Final Fantasy XII, s valahány név a naptárban...

A következő teljes játék: Chrome magyar nyelven

Sokan kéritek, hogy gyakrabban adjunk first person shooter stílusú teljes játékot a PC Guru mellé – nos, ez a kívánság most teljesül, ugyanis következő teljes játékunk, a magyar nyelvű Chrome (Ganxsta Zolee magyar hangjával!) is ebben a stílusban hódít! Az alig egy éves sci-fi játékban Logan, a fejvadász kommandós szerepét öltjük magunkra, aki futurisztikus fegyverzettel, és beültethető, fejleszthető cyber-implantokkal megerősítve vág rendet ellenfelei soraiban. Hatalmas, látványos nyílt tereken zajlik az öldöklés – a távolságok leküzdésére hatféle jármű is a játékos rendelkezésére áll. A karácsonyi szünetben gyakoroljatok szorgalmasan – a 32 fős Chrome multiplayer partikhoz szükség lesz a jól karban tartott reflexekre!

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,7 GB HDD

A következő PC Guru 2005. január 21-én jelenik meg!

A következő PC GURU teljes játéka:

„ "Az év legeredetibb FPS-e! Nagyszerű grafikája és változatos játékmenete örökre emlékezetessé teszi"
Game Zone 88%

Ganxta Zolee magyar hangjával!!!

A következő PC GURU január 21-én jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor(Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím: PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Vogel Burda Communications Kft. 1091 Budapest, Üllői út u. 25.hétfő-péntek: 9-17 óráig
Hotline vonalak:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-342
Tel: (06-1)-888-3423

E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Fax: (06-1)-888-3499
Honlap: www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény)
12 szám: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő állomások.

Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26500 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Tökéletes DVD-írás villámgyorsan,

a legjobb minőségben,

minden felületre,

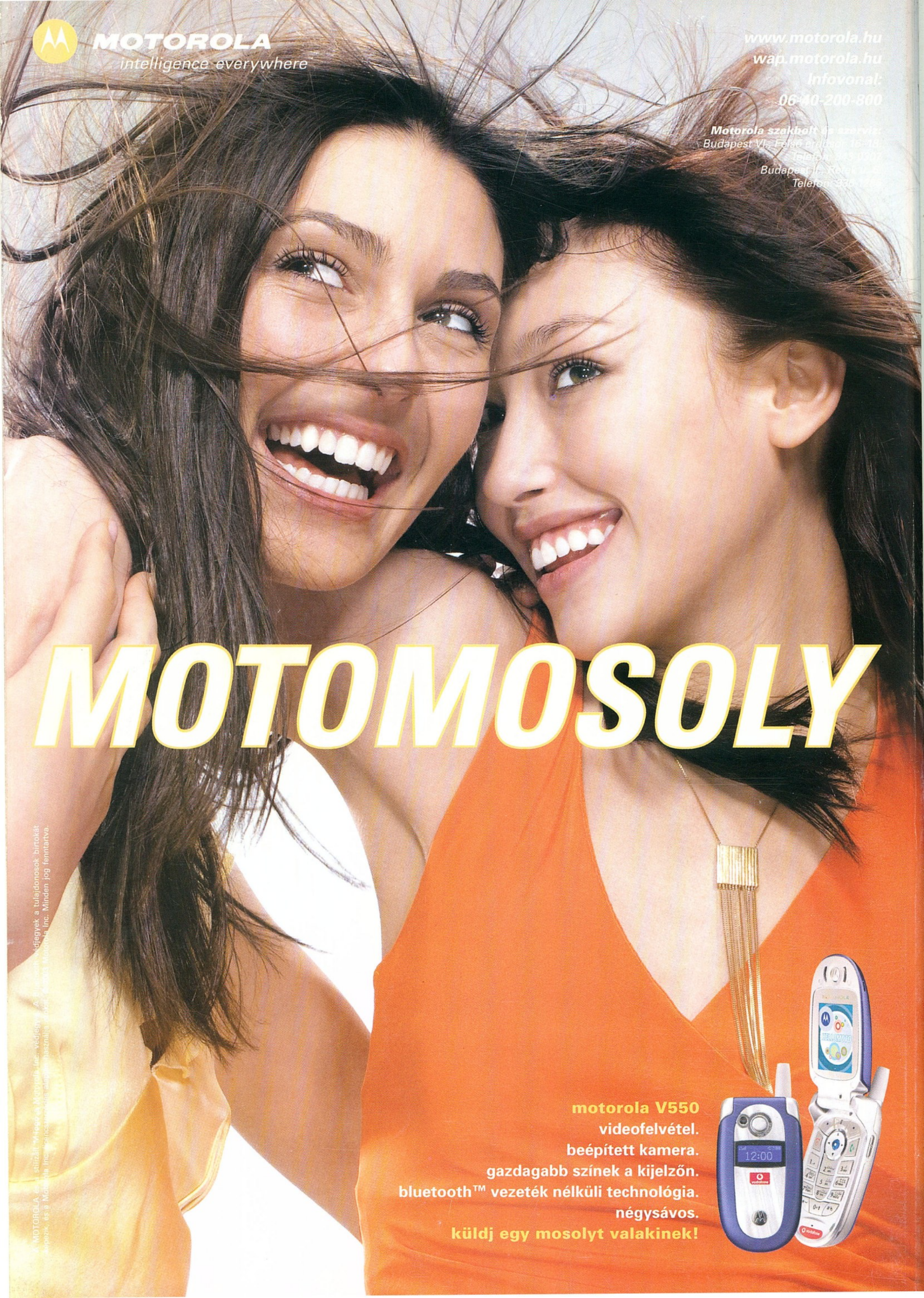
megbízhatóan.

Elégedett lesz vele.

Samsung Writemaster™ TS-H552

- Írási sebesség: DVD+R: 16x, DVD-R: 12x, DVD±RW: 4x.
- Dupla rétegű DVD-k támogatása (8,5 GB/lemez).
- A legújabb szoftverfrissítések mindig elérhetők a www.samsungodd.com weboldalon.

SAMSUNG


MOTOROLA
intelligence everywhere
www.motorola.hu
wap.motorola.hu
Infovonal:
06-40-200-800
MOTOMOSOLY
motorola V550
videofelvétel.
beépített kamera.
gazdagabb színek a kijelzőn.
bluetooth™ vezeték nélküli technológia.
négysávos.
küldj egy mosolyt valakinek!